WWW.POWERWEB.NL
JAARGANG 6 / JULI/AUGUSTUS 1998
ƒ 5,95 / BFR 115

EXTRA DIK ZOMER NUMMER



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

N64 MOORDTEAM



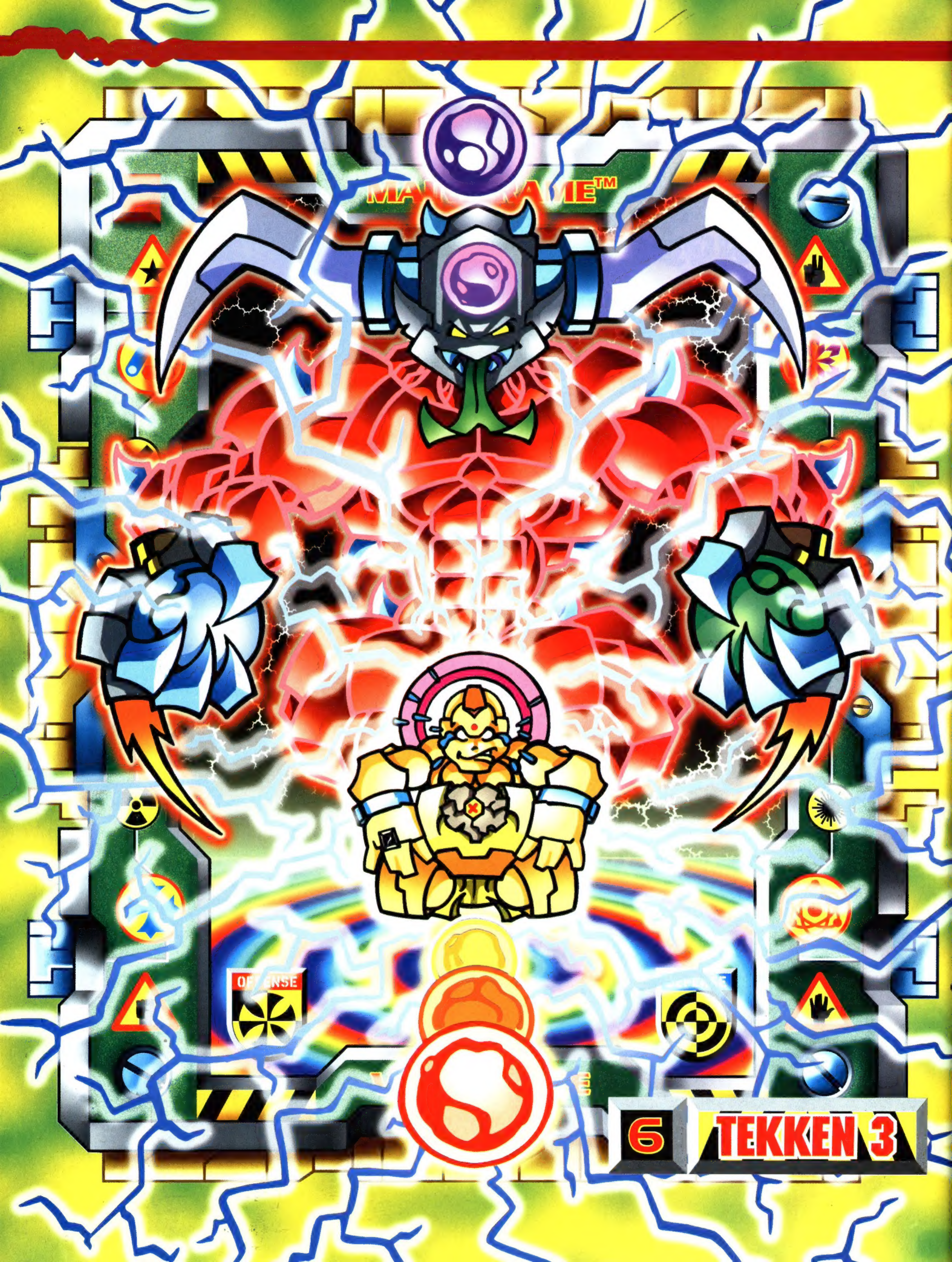


TEKKEN 3

TWEESTRIJD

MORTAL 4 KOMBAT

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY


6
TEKKEN 3

Dit nummer



MORTAL KOMBAT 4 — 20
De graphics van zowel de characters als achtergronden zijn adembenemend en de fatalities weer ongelofelijk. The Champ is back!

TEKKEN 3 — 22
Tekken 3 slaagt erin alle verwachtingen waar te maken. Veel nieuwe characters met verrassende moves zorgen voor spektakel van de bovenste plank.

POLICE QUEST SWAT 2 — 28
Swat 2 is zeer realistisch, leuk, spannend maar vreselijk moeilijk. Geen voer voor de shoot'em up fanaten wel zeer geschikt voor de liefhebbers van het serieuzere politie-werk.

DEADBALL ZONE — 30
Deze mix van football, voetbal, hockey, basketbal en free-fight, verpakt in een sci-fi jasje, is niet alleen spannend maar ook nog eens origineel. Een game voor iedereen die van sport houdt en tegen bloed kan.

COLIN MCCRAE RALLY — 32
Opnieuw een heerlijke racegame op de PlayStation. Realisme in optima forma met voortreffelijk sturende wagens en een aanbod van 48 verschillende circuits.

X-COM INTERCEPTOR — 42
Een zeer aangename mix tussen space combat en typische X-Com elementen.



SPICE WORLD — 46
Het botert niet helemaal tussen de dames Spice. Ook het spelletje zal de fans weinig troost bieden.

VIGILANTE 8 — 48
Vigilante 8 is een geweldige staalkraker die Twisted Metal links en rechts passeert.

PU ZOMERSTRIP — 52
Tientallen brieven en telefoontjes kregen we van enthousiaste lezers over de strip die Andreas en Kees maakten naar aanleiding van de 50e PU. We kunnen er helaas geen maandelijkse aflevering van maken maar omdat we na deze PU een maandje overslaan, als troost een speciale zomer-aflevering van de nu al legendarische PU-strip.

PC SPECIAL — 57
De eisen die PC-games van tegenwoordig aan de hardware stellen, lijken met de maand zwaarder te worden. Power Unlimited vroeg aan acht PC-fabrikanten om een hele vette games-PC in elkaar te sleutelen om zo eens te kunnen bekijken wat er op dit moment te koop en mogelijk is. De test kwam tot stand in samenwerking met VNU-Labs.

EMERGENCY — 70
Stel er ontspoort een TGV, om maar eens iets te noemen. Van alle kanten moeten ambulances, reddingswerkers, helicopters etc. naar de plaats van de ramp gedirigeerd worden. In Emergency is het jouw taak om alles in goede banen te leiden.

NBA COURTSIDE — 72



Kobe Bryant's Courtside behoort absoluut tot de top in z'n genre. De levensechte acties en de subtiele bewegingen maken het een van de meest realistische en spannende b-ball games van dit moment.

SENTINEL RETURNS — 78
Sentinel is niet in te delen in een bepaald genre. Zelden hebben we een zo vernieuwend en verslavend spel gezien.

INCOMING — 82
Incoming is van grote klasse. Het spel biedt plenty actie, zal door zijn drie spelmodes niet snel vervelen en loopt uitermate soepel.

KKND 2 — 85
Verpletter, vermoord en vernietig. Kortom, Krush Kill and Destroy is terug!

PROST GRAND PRIX — 87
Het geluid deugt niet maar verder is Prost GP een goede racegame die heel lekker wegspeelt.



inhoud

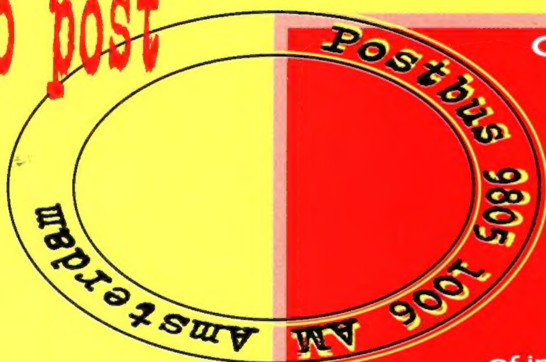
PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAME BOY

RUBRIEKEN



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

BRIEF VAN DE MAAND

Sinds twee maanden zijn we in Yo! Post gestart met een nieuwe actie. Voortaan beloont de PU-redactie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief of e-mail met een prijs. De komende maanden stelt Electronics Nederland (distributeur van onder andere games-accessoires) een fraaie Ultra Racer beschikbaar voor de Brief Van De Maand.



De Ultra Racer is een handheld controller met mini analoog stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen en LED indicator. De Ultra Racer is er in specifieke uitvoeringen voor PC, N64 en PlayStation en heeft een winkelwaarde van ƒ 99,- / Bfr. 1950. De tweede Ultra Racer van het seizoen gaat naar Tommie Viering uit Leiden.
Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.
E-mail: power@bpa.nl

BRIEF VAN DE MAAND

HET KNAAGT EN...

Wat zijn jullie een stelletje opgefokte konijnen daar bij Power Unlimited. Als ik wortels wil hebben, ga ik wel naar de supermarkt, daar heb ik jullie niet voor nodig. Het kan wel een feit zijn dat een wortel goed voor je ogen is, maar wat hebben jullie daar nou mee te maken?
Kort samengevat: rot op met je Wortel Unlimited. Verzin eens iets waar de lezers echt wat aan hebben, zoals het winnen van een spelcomputer of een multimedia PC. En wat heb je nou aan tien winterpenen als troostprijs, staan er soms de handtekeningen van de Spice Girls op?
Daniël Olsman, Daarlerveen.

■ Om aan te geven dat niet alleen schrijvers met lofuitingen in aanmerking komen voor de 'brief van de maand', gaat de UltraRacer deze keer naar Daarlerveen (waar dat dan ook mag liggen). Weliswaar geen PC of spelcomputer, maar toch nog een 'echte' prijs. Trouwens, wortels zijn goed voor je ogen, joh!

WEL LEUK

Bedankt voor de brief van de maand. Toen ik de Power Unlimited binnenkreeg, zag ik ineens mijn foto! Haha, was wel leuk! (vooral als je dat niet verwacht).
Iemand van het netwerk is helemaal verslaafd aan racespellen en vroeg toen we aan het chatten waren wanneer NFS 3 voor de PC uitkwam, weten jullie dat al? Ik had al een beetje gezocht op internet, maar er was niet veel over NFS 3 te vinden. Als ik had gezegd dat ze hem bij de Intertoys in Amsterdam hadden dan zou hij er meteen naartoe rijden (wij wonen vlakbij Eindhoven). Nu zal ik binnenkort ook wel NFS3 moeten kopen om het spel met hem op het netwerk te spelen.
Enne, de UltraRacer werkt perfect! Vooral met MotoRacer en GTA, en zo win ik voortaan op het netwerk!
Tom Antonis

■ We zijn blij dat het goed gaat met je UltraRacer en netwerkje. Laat je vriend voorlopig nog maar niet naar Amsterdam afreizen, want de PC-versie van Need For Speed 3 staat gepland voor september.

MAC = BETER

Waarom al dat geruzie over welke PC het beste is? Jullie weten toch best dat de PowerMac met z'n nieuwe G3-chip twee maal zo snel is als de Pentium II? Bovendien worden bijna alle gamesbladen gemaakt met QuarkXPress op de Mac.
Dorian Harmans
harmans@euronet.nl

■ Mac beter? Waar blijven dan die busladingen met spetterende nieuwe Mac-games?

ZO IS HET MAAR NET

Ik kan het niet geloven! Jullie zitten op Het Net van de PTT! Ik heb maar vier uur internet per maand, dat is veel te weinig. Wanneer ik als trouw lid jullie homepage wil bezoeken, dan moet ik het zo kort mogelijk houden.
Maar op Het Net is alles gratis (de telefoonkosten zijn voor mijn ouders natuurlijk). En het mooiste van alles is dat jullie volgens mij de enige zijn op Het Net waar je games kunt downloaden. Nogmaals: Dit is geweldig!
Martin Schuitemaker
p.pietersen@pi.net

■ Jawel, de PTT doet ook goede dingen!

SLAAP LEKKER

Beste J.J. Je schrijft in je preview over Formula 1 '97 dat Ed elk stukje onzinnige tekst er direct uit zal halen. Nou ik denk dat Ed langer weg is gegaan dan een paar weken, want Verstappen zat in '97 bij Tyrrell en niet bij Arrows. Slaap lekker, want ik doe het niet meer (bedankt J.J.).
Maikel Haver, Katwijk aan Zee.

BEETJE WEIRD

Ik moet toegeven dat jullie een cool blad in elkaar frutselen, maar helaas heb ik toch nog wat kritiek.
In de preview van Formula 1 '97 wordt gezegd dat het spel over het seizoen '97 gaat, maar dat klopt voor geen ene zak. Ten eerste: Us Joske reed in '96 bij Arrows en in '97 bij Tyrrell. Ten tweede: Schumacher reed in '95 bij Benneton en in '97 bij Ferrari. Ten derde: Hill reed in '96 bij



Williams en in '97 bij Arrows.
Ik weet niet wiens schuld het is, maar dit is toch een beetje weird.
Erik Gelderblom, Tok Tok City.

■ Ja, ja, ja, we weten het, jongens. We worden zo langzamerhand een beetje gek van al die '96, '97 en '98 versies!

OM TE JANKEN

Hoe heeft Kees Fighters Destiny ooit een 8.8 kunnen geven? Het spel zuigt aan alle kanten. Of was je soms dronken toen je het spel ging testen, Kees? De muziek in het spel is zo slecht, het lijkt wel of een of andere baby het met zijn muziekdoos heeft gemaakt. De graphics in het spel zijn maar matig, meer 32-bit dan 64-bit en nog slechte 32-bit graphics ook, kijk naar Tekken dat ziet er 10 keer beter uit dan dit aftreksel. De characters in het spel zijn lelijk getekend, hebben rare namen en de moves zijn helemaal om te janken. En voor de originaliteit had eerder een 7 gegeven moeten worden en geen 9.2. Ik ging het spel voor de eerste keer spelen en ik had het al in 18 minuten uitgespeeld. Verder is jullie blad echt een toppertje, maar laat Kees nooit meer vechtspellen testen.
Thierry Peters, Nieuwegein.

■ In 18 minuten uitgespeeld? Kijk, dat is nou het verschil: Kees vecht niet in de easy-mode.

OP DE THEE

Ik heb in de Yo Post vanaf het begin al vele malen gelezen dat jullie mensen uitnodigen om een keertje bij jullie op de redactie te komen.
Nu heb ik twee vragen:
1. Hoeveel mensen zijn er al langsgekomen?
2. Ik vind dat jullie een prijsvraag moeten houden over een bepaald thema en wie er dan als winnaar uitkomt, mag een dagje bij jullie op de redactie komen. Willen jullie hierover nadenken?
Jasper van de Ree, Huissen.

■ Antwoord 1: Wij zijn gestopt met tellen. Het loopt storm want de thee (met koekje) van Hennie is wereldberoemd in Amsterdam en omstreken.
Antwoord 2: Goed idee. Wij denken na. Een voorwaarde is wel dat de toekomstige winnaar van thee (en koekjes) houdt.



RUBRIEK VERBOUWEN

Maandelijks lees ik samen met mijn zoon jullie magazine en beschouwen wij dit momenteel als het best verkrijgbare magazine op de Belgische markt.
Maar stilaan komt het onze keel uit om telkens te moeten lezen met welke krachtige systemen en machtige grafische kaarten jullie deze games kunnen uittesten. Het grootste deel van ons moet het met een veel minder krachtig systeem stellen. Daarvoor vonden wij het artikel in het januarinummer betreffende de 3D grafische kaarten een stap in de goede richting. In plaats van jullie Techtalk rubriek op te vullen met cijfers en data waar sowieso niemand op zit te wachten. Het zou veel interessanter zijn om een bespreking te doen voor een breder publiek. Bijvoorbeeld welke processor of grafische kaart (3D) is nu de beste keuze en welke joystick past het best bij welk game zonder telkens naar de nieuwste en hoogstwaarschijnlijk duurste oplossing te grijpen.
In de hoop enige verbetering in deze richting te zien zodat wij uw redactie niet tot een shoot'em up level moeten komen verbouwen, wens ik jullie nog veel succes. Gesnopen?
Paul Alaers, Mechelen, België.

■ Wat dacht je van een heuse 'op zoek naar de ultieme game-PC' special? Tevreden?

LEKKER WIJF?

In de Power Unlimited van mei stond een aanbod voor een Power t-shirt. Nu wil ik jullie vragen: Is dat lekkere wijf die dat t-shirt aanheeft ook te koop? Hoe komen jullie aan haar?
Michael Klijnsmit, Rotterdam.

■ Lekker wijf? Let een beetje op je woorden, wil je! Mooi meisje of aardig uitziend mevrouw klinkt toch veel beter? En nee, vrouwen zijn niet te koop bij Power Unlimited (de redactie wel, ha, ha, ha!).

EXAMEN

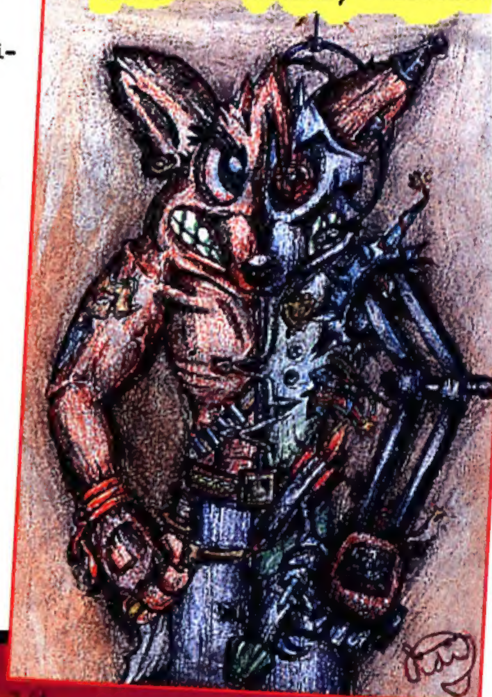
Jullie zullen wel denken 'wat een bekakte brief,' maar ik ben nu aan het oefenen met het schrijven van een zakelijke brief voor het examen Nederlands.
Na even nagedacht te hebben, heb ik een onderwerp voor mijn brief gevonden, namelijk het beste N64-spel: Goldeneye 007. Goldeneye leek me altijd wel een gaaf spel, maar ik hoefde het niet te hebben. Het deed me namelijk denken aan een opgefrist Doom-spel, dat eventjes leuk is maar heel snel verveeld en niets nieuws is.
Op een dag had ik zoveel geld in mijn portomonee dat mijn broek van mijn kont af zakte. Ik kocht toen het spel Goldeneye. De besturing was even wennen en het doel van het spel bleek onduidelijk, maar na even gespeeld te hebben, ontdekte ik dat het heel wat meer is dan een slap aftreksel van Doom. Het speelt anders dan de meeste spellen in dit genre. Je moet namelijk opdrachten uitvoeren in een groot speelveld, waar veel gepuzzel en geweld aan te pas komt. Op een zeer realistische manier reageren de Russen en voorwerpen op jouw geweerschoten. Je ziet geen liters bloed rondvliegen, maar wel rode bloedvlekken op plaatsen waar je de tegenstander raakt. Ik gooide een keer een mes in de hand van een tegenstander. Hij greep zijn hand vast en bekeek zijn wond. Dat noem ik pas detail. Als je met een lomp geweer alles aan stukken schiet, komen een paar Russen kijken wat al dat lawaai te betekenen heeft. Ze zijn heel intelligent. Ook als er een soldaat eenzaam op wacht staat, zie je hem weleens aan zijn kont krabben of zo. Het spel is niet makkelijk en de multie player is heel gaaf! Naar mijn mening is Goldeneye beter dan Tomb Raider 2! Wat denken jullie? Zou ik een voldoende krijgen voor mijn examen?
Jos van den Akker, Heesch

■ Verveeld schrijf je met een t, portomonee is portemonnee en multie player schrijf je als multi(-)player. Drie fouten, dus dat is een zeven. Gefeliciteerd!

PSX TWEE

Ik heb maar één vraag: Komt er een PlayStation met DVD? Oftewel, komt er een PlayStation 2, want de Sony DVD-spelers zijn nu al een tijdje uit.
Zo ja, kunnen de gamefreaks nu met levensechte characters spelen en kunnen we dan bij elke game van het perfecte geluid genieten: Dolby Digital? Waarom kun je geen toekomstige games van de PlayStation op de Sony DVD-spelers draaien? Zullen de spellen nog groter worden? (Het DVD-schijfje is al zeven keer groter dan een normale CD). Kan de toekomstige PlayStation ook games downloaden en heeft de PlayStation ook digitale/coaxiale in/uitgangen? En voor mij het belangrijkste: Wat zal dat gaan kosten?
Jeffrey Erkelens, Gorinchem.

■ 'Ik heb maar één vraag?' Dan hebben wij ook maar één antwoord: Binnen nu en twee jaar hoef je geen nieuwe PlayStation te verwachten. Wel een nieuwe Saturn, overigens (zie de nieuwsrubriek).


Diederik Haveman, Zuidwolde


Florence Kleberg, Delft



Sander Terburg, Vianen (N.B.)

MARK B. DOET E3

De jaarlijkse Electronic Entertainment Expo, beter bekend als de E3, is 's werelds grootste en belangrijkste gamesbeurs. Hier komen de gamesmakers naar toe om al hun nieuwe spellen voor de komende tijd (en zelfs volgend jaar) te laten zien. Dit jaar werd de E3 opnieuw gehouden in Atlanta, Georgia, waar twee jaar geleden de Olympische Spelen nog plaatsvonden. In de twee gigantische hallen, met samen een oppervlakte van zo'n 35 voetbalvelden, waren meer dan 400 exposanten aanwezig. Iedereen die ook maar iets met de gamesindustrie te maken heeft, was naar dit oord getrokken om deel te nemen aan deze drie daagse computergekte. Voor Power Unlimited stapte Mark B. in het vliegtuig. Op deze pagina's vind je zijn krenten uit de E3-pap.







EIDOS COMPLEET

Eidos had zoals gewoonlijk een van de drukst bezochte stands op de E3. De firma staat op het punt een aantal langverwachte, grote titels te lanceren.

Daikatana is bijna klaar, inclusief vier verschillende game-episoden en 24 verschillende wapens. Twee andere titels van het Ion Storm-team zijn: **Dominion** en **Anachronox**. Ook is er nog de release van **Final Fantasy VII voor de PC**. Maar het belangrijkste nieuws van Eidos is dat van Lara Croft's terugkeer in haar volgende titel **Tomb Raider III**, maar de informatie die ik hierover gekregen heb, bewaar ik voor later. Gezien Lara en ik nu erg close zijn, zal ik jullie op de hoogte houden van haar verdere vorderingen, dus stay tuned for more!







Daikatana.

SHADOW MAN EN Z'N TEDDYBEER

De jongens van Acclaim treden in de voetsporen van Turok met het maken van een spel dat is gebaseerd op een bekende comic/strip-serie.

Shadow Man is een 3D third-person actie/avonturen spel waarin je de rol speelt van Michael Leroy. Je maakt jacht op een serie-moordenaar die je broer vermoord heeft. Leroy heeft de beschikking over voodoo-powers, draagt in elke hand een wapen en kan de wereld van de doden ingaan met behulp van zijn broer's oude teddybeer.
Weelderige achtergronden en graphics creëren een spookachtige en realistische omgeving, waarbij je in iedere richting tot aan de horizon kan kijken.
De bedoeling van de ontwikkelaars was om de donkere en sombere atmosfeer van de strip over te brengen in het spel, om zo de spelers een intense en echt griezelige tijd te bezorgen.

SOFTSKIN

Mike Leroy en de andere characters uit het spel zijn gecreëerd met het gebruik van Acclaim's eigen motion-capture systeem, maar bij het 'plaatsen' van de huid is gebruik gemaakt van de Softskin-technologie.
Softskin maakt het mogelijk de huid van de characters bij het bewegen heel realistisch te laten meebuigen en vervormen. Anders dan de blokkerige characters in Quake, zien deze er verbazend vloeiend en realistisch uit.
Shadow Man zal voor de PC en N64 worden gereleased op Amerika's griezel-feestdag; Halloween.







MARTELEND ENGELTJE

Het team van Shiny Entertainment introduceert twee spellen met een wel zeer eigenaardige gameplay.

Zoals je vorig jaar al in Power Unlimited hebt kunnen lezen, is **Messiah** een spel waarin jij de rol van een klein baby engeltje, met vleugels én luier, op je neemt.
Dit engeltje beschikt niet over wapens, zelfs niet over iets wat er ook maar enigszins op lijkt. Nee, hij neemt bezit van de lichamen van zijn tegenstanders en leidt ze op deze manier in levensbedreigende situaties om ze te doden of hun lichamen te verlaten en hen lijdend achter te laten.
Ach, het is weer eens wat anders en naar ik heb gezien, zal Messiah echt een heel bijzonder en aardig spel worden. De game zal in de herfst van dit jaar uitkomen, voor zowel PlayStation als PC.

WILD 9

Shiny's nieuwste PSX-platformgame, **Wild 9**, ligt een beetje op dezelfde lijn, ook hier heb je weinig tot geen wapens. Jouw verdediging bestaat uit een handschoen (die vijanden op een afstand kan grijpen) en het martelen van je tegenstanders tot de dood er op volgt.
Verbrand ze, sla ze herhaaldelijk de grond in, gooi ze op puntige spijlen of spring er net zo lang bovenop tot ze dood zijn. Zal deze nieuwe gameplay; martelen in plaats van wapengebruik, een nieuwe trend zetten?







TECH TALK

Nieuwe naam, nieuwe kansen

De Katana is dood, leve de Dreamcast. Jawel, de opvolger van Sega's Saturn heeft opnieuw een naamsverandering ondergaan maar we hebben 'm nu eindelijk met eigen ogen aanschouwd.

Ik word zo langzamerhand een beetje moe van dat continue veranderen van de naam van de opvolger van de Saturn. Sega heeft dit trucje al lange tijd uitgemolken om telkens maar weer in het nieuws te komen.
Daarom was ik deze keer ook sceptisch toen ik de Sega-stand binnenliep op de E3 beurs in Atlanta. Gelukkig viel het mee. Er stond deze keer een echte doos met de nieuwe naam Dreamcast. Dreamcast is een combinatie van 'dream' en 'broadcast' en het refereert ook naar de second-party fabrikanten waar Sega een partnership mee is aangegaan om technische onderdelen te leveren. Hieronder vallen NEC/Videologic, Microsoft, Yamaha en Hitachi.
Het is nu ook al duidelijk dat de Dreamcast de beste onderdelen van console en PC wil combineren zodat standaard netwerkmogelijkheden voor multiplayer en online gaming mogelijk zijn. Zusterbedrijf SegaSoft Networks Inc. zal een gigantische multiplayer online gaming service gaan opzetten met ondersteuning voor e-mail, chat, point-to-point games en mogelijk internetondersteuning.
De dreamcast zal worden aangedreven door een 200Mhz video game-customized Hitachi SH4 reduced instruction set chip die 128-bit haalt in 3D-berekening. Dat is dus vier keer zo snel als een 200Mhz Pentium II. Ook de NEC PowerVR is speciaal voor de Dreamcast her-ontworpen en levert nu meer dan 3 miljoen polygonen per seconde. Yamaha levert de high-speed CD-Rom drive en een real-time 3D audio chip die 64 kanalen tegelijk aan muziek, stemmen of geluidseffecten kan weergeven.
Dan heb je nog Microsoft, die een geoptimaliseerde versie van hun Windows CE met DirectX services heeft geschreven speciaal voor console-stijl gaming.



De geheugenkaart van de Dreamcast kan tevens dienst doen als draagbare game-unit.

Een andere functie van de Dreamcast is een geheugenkaart die ook dient als draagbare game-unit. De Visual Memory System (VMS) is een soort PDA met een LCD-scherm die in de controller van de Dreamcast kan worden gestoken. Hiermee kunnen geheime bewegingen, bewaarde games en andere informatie worden uitgewisseld met vrienden door de twee VMS-kaarten aan elkaar te klikken. Het begint er op te lijken dat we Sega weer serieus moeten gaan nemen.

MATROX EN S3

Nu de Voodoo2-based kaarten goed verkopen en Intel en Videologic respectievelijk hun i740 en 2nd gen. Power VR technologie hypen, schuiven grafische giganten Matrox en S3 ook aan tafel. Beide bedrijven brengen chips uit die speciaal zijn gemaakt voor Intel's nieuwe advanced graphics port (AGP), die op elk Pentium II moederbord wordt gevonden.
De Savage 3D van S3 en de G200 van Matrox combineren 2D en 3D functionaliteit met tv- en video ondersteuning zodat je een alles-in-een grafische oplossing krijgt. Hierdoor dreigt de PCI-afhankelijke, alleen-3D-Voodoo2 chipset in een hoekje geschoven te worden, terwijl de grote spelers op AGP overstappen.


De Dreamcast, zoals we die in Atlanta aantroffen.

De Savage heeft een fill-rate van 90 megapixels per seconde (mps). Dat is hetzelfde als de Voodoo2, terwijl de PowerVR2 100 mps haalt. Maar naast die rauwe kracht ondersteunt de S3-troef het volledige scala aan DirectX 6.0 features als trilinear filtering, bump-mapping en alpha blending.
Belangrijker is dat de framesnelheid van de chip niet inzakt als je van deze mogelijkheden gebruik maakt. Dus een fps van 30 zakt niet naar 5 omdat je bump-mapping aanzet of trilinear filtering, een probleem waar eerdere chips wel mee kampten.
Matrox heeft nog geen snelheden genoemd wat 3D betreft, maar ondersteunt ook alle DirectX 6.0 mogelijkheden. Net als de Savage werkt hij in 24bit kleur gedurende het renderproces, maar dithered naar een lagere kleurdieptie als output.
Daarnaast heeft deze 128-bit chip een interessante 2D mogelijkheid. Als hij 2D aan het uitrekenen is, splitst hij als het ware in twee 64-bit chips zodat hij tegelijk kan lezen en schrijven naar de framebuffer.
De chip is gemaakt van .35micron silicon, net als de i740, terwijl de Savage dunner is (.25micron), wat minder stroom gebruikt, koeler blijft en vooral goedkoper is.

BJØRN


De controlpad ziet er in ieder geval gelikt uit.

E3 GAMES, GAMES, GAMES

Natuurlijk is het ondoenlijk om stil te staan bij ieder spel dat op de E3 werd getoond. Om je een indruk te geven van het gigantische aanbod, is hier een lijst met een behoorlijke selectie van de getoonde nieuwe games op de E3. Ga maar vast sparen!

ACCOLADE
Test Drive 5 (PC)
Test Drive: Off Road 2 (PC)
Starcon (PC)
Redline (PC)
Hardball 6 (PC)
Big Air Snowboarding (PC)

ACCLAIM
NFL Quarterback Club '99 (N64, PC)
WWF War Zone (N64, PSX)
Turok 2: Seeds of Evil (N64, PC)


Turok 2.

ACTIVISION
Beneath (PC)
Heavy Gear II (PC)
Heretic II (PC)
Interstate '82 (PC)
Legend of the Five Rings (PC)
Third World (PC)
Tenchu (PC, PSX)
Asteroids (PC, PSX)

BLIZZARD
Diablo II (PC)
Warcraft Adventures: Lord of the Clans (PC, Mac)

BLUE BYTE
The Settlers 3 (PC)
Shadowpact (PC)
Game, Net & Match! (PC)

BUNGIE
Myth II: Soulblighter (PC, Mac)

CAPCOM
Breath of Fire III (PSX)
Mega Man Legends (PSX)

CAVEDOG
Total Annihilation: The Core Contingency (PC)
Total Annihilation: Battle Tactics (PC)
Total Annihilation: Kingdoms (PC)
Amen: The Awakening (PC)
Good & Evil (PC)
Elysium (PC)

CRYSTAL DYNAMICS
The Unholy War (PC, PSX)
Legacy of Kain: Soul Reaver (PC, PSX)
Akuji The Heartless (PC, PSX)
GEX64 (N64)

DISNEY
The D Show (PC, Mac)

DMA DESIGN
Body Harvest (N64)
Tanktics (PC, PSX)


Body Harvest.

Wild Metal Country (PC, PSX, N64)
Silicon Valley (N64)

EIDOS
Anachronox (PC)
Commandos (PC)
Daikatana (PC)
Dominion 3 (PC)
Final Fantasy VII (PC)
Fighting Force 64 (N64)
Gangsters: Organised Crime (PC)
Ninja: Shadow Of Darkness (PC)
Revenant (PC)
Tartan Army (PC)
Thief: The Dark Project (PC)
Tomb Raider III (PC, PSX)
Vermin (PC)
Warzone 2100 (PC)

ELECTRONIC ARTS
Madden NFL 99 (PC, PSX, N64)
Tiger Woods 99 (PC, PSX)
Nascar 99 (PSX, N64)
NHL 99 (PC, PSX)
Small Soldiers (PC)
L.A.P.D. 2100 AD (PSX)
Moto Racer 2 (PC, PSX)
Need For Speed III: Hot Pursuit (PC)
Sid Meier's Alpha Centauri (PC)
SimCity 3000 (PC)
Populous: The Beginning (PC, PSX
Dungeon Keeper 2 (PC)
Ultima: Ascension (PC)
Fighter Legends: Europe 1944 (PC)

EMPIRE
101: The 101st Airborne in Normandy (PC)
Apache Havoc (PC)
The Golf Pro (PSX)
MiG Alley (PC)
Pro Pinball: Big Race USA (PC, PSX)

FOX
N20: Nitrous Oxide (PC)
Alien Resurrection (PC)
Aliens vs. Predator (PC, PSX)
The X-Files (PC)
Team RC Racer (PC, PSX)

GREMLIN
SoulBringer (PC)
Blade (PC)
N20 (PSX)
Team Losi RC Racer (PC, PSX)
HardWar (PC)
MotorHead (PC, PSX)

GT INTERACTIVE
Deer Hunter (PC)
Rogue Trip & Streak (PSX)
Duke Nukem: Time To Kill (PSX)
Trans-Am Racing (PC)
Blood II (PC, PSX)


Duke Nuken Forever.

Duke Nukem Forever (PC)
Oddworld 2 (PC, PSX)
Prey (PC)
Wheel Of Time (PC)
Dark Vengeance (PC)

HASBRO
Axis & Allies (PC)
Centipede (PC)
Girl Talk (PC)
Stratego (PC)

INTERPLAY
Crime Killer (PSX)
Descent III (PC)
Earthworm Jim 3D (PC, PSX, N64))


Earthworm Jim 2 3D.

Fallout 2 (PC)
Kingpin (PC)
Messiah (PC, PSX)
Secret Of Vulcan Fury (PC)
VR Baseball 2000 (PC)
VR Football '99 (PC)

ION STORM
Dominion: Storm Over Gift 3 (PC)
Daikatana (PC)

KONAMI
Metal Gear Solid (PSX)
Deadly Arts (N64)
Bottom of the 9th '99 (PSX)
International Superstar Soccer (PSX, N64, GB)
C, The Contra Adventure (PSX)
Castlevania (N64)
Poy Poy 2 (PSX)
Azure Dreams (PSX)
G Shock (PSX)
Survivor (N64)

MGM
Tiny Tank: Up Your Arsenal (PSX)
WarGames: Defcon 1 (PC, PSX)

MICROPROSE
Gunship III (PC)
X-Com Alliance (PC)
Civilization II: The Test of Time (PC)
Mechcommander (PC)
Top Gun: Hornet's Nest (PC)
Falcon 4.0 (PC)
Mechwarrior 3 (PC)

MICROSOFT
Age of Empires II (PC)
Motocross Madness (PC)
Microsoft Combat (PC)
Urban Assault (PC)
Asheron's Call (PC)
UltraCorps (PC)
Monster Truck Madness 2 (PC)
Revenge of Arcade (PC)

MIDWAY
NFL Blitz (PC, PSX, N64)
BioF.R.E.A.K.S. (PSX, N64)
Jackie Chan's Stuntmaster (PSX)
Rush 2: Extreme Racing USA (N64)
Mortal Kombat 4 (PC, PSX, N64)
R/C Stunt Copter (PSX)
Chopper Attack (N64)
Off Road Challenge (N64)

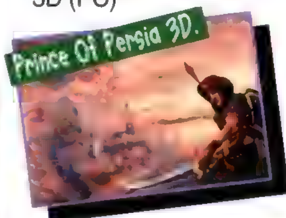
SSI/MINDSCAPE
Creatures 2 (PC)
The Blackstone Chronicles (PC)
Team Apache (PC)
Panzer Commander (PC)
Fighting Steel (PC)
Warhammer 40,000: Chaos Gate (PC)
Sword of Heroes (PC)

NAMCO
Tales of Destiny (PSX)
Pac Man 3D (PSX)
Tekken 3 (PSX)

NINTENDO
The Legend of Zelda (N64)
Banjo & Kazooie (N64)
Twelve Tales: Conker 64 (N64)
F-Zero X (N64)
Cruis'n World (N64)
Bomberman Hero (N64)
F-1 World Grand Prix (N64)
NBA Courtside (N64)
1080 Snowboarding (N64)

PSYGNOSIS
Psybadek (PSX)
Colony Wars: Codename Vendetta (PSX)
Tellurian Defense (PC)
O.D.T. (PC, PSX)
Global Domination (PC, PSX)
Sentinel Returns (PC, PSX)
Formula 1 1998 (PSX)
Wings of Destiny (PC)
Panzer Elite (PC)

RED ORB
Prince of Persia 3D (PC)



Extreme Warfare (PC)
Warlords III: Darklords Rising (PC)
Baja 1000 Racing (PC)
Riven (PC, DVD)
The Journeymen Project 3 (PC, DVD)

SEGA
Panzer Dragoon Saga (Saturn)

SIERRA
3D Ultra Mini Golf Deluxe (PC)
Quest for Glory: Dragon Fire (PC)
Swat 2 (PC)
Babylon 5 (PC)
Grand Prix Legends (PC)
Golf Pro '99 (PC)
Basketball '99 (PC)
Nascar Racing 3 (PC)
Half-Life (PC)
King's Quest: Mask of Eternity (PC)
Gabriel Knight III (PC)
Homeworld (PC)
Caesar III (PC)
Return to Krondor (PC)
Starsiege (PC)
Cyberstorm 2 (PC)

THQ
Quest 64 (N64)
WCW Nitro (PC, PSX, N64)
RugRats (PSX, N64)
Road Rash (N64)
Nuclear Strike (N64)
The Granstream Saga (PSX)
Brunswick Circuit Pro Bowling (PC, PSX)
International Rally Championship (PC, PSX)
Dead Unity (PC, PSX)
Shao Lin (PSX)
Redjack: Revenge of the Brethren (PC)
SpeedTribes (PC)
Dead Unity (PC)

VIRGIN
Dawn of War (PC)
Recoil (PC)
Duel the MageWars (PC)
F-16 (PC)
Professional Sportscar Racing (PC, PSX)
Superbikes (PC)
Thrill Kill (PSX)
Swords & Sorcery (PC)
Nox (PC)

WESTWOOD
Lands of Lore 3 (PC)
Red Alert Retaliation (PSX)

LEGO MANIA

Nog voor de kerst zullen twee titels op de markt komen die allebei in het teken van Lego staan.

Lego Chess is een 3D-versie van het klassieke schaakspel, speciaal gemaakt voor kids.
Met negen achtergronden om uit te kiezen, kunnen spelers er getuige van zijn hoe Lego's populairste characters in 3D style hun weg door het spel vechten.
Lego Chess is een goede manier om te leren schaken maar voor de ervaren schaker ook leuk om naar te kijken.
Een andere nieuwe titel is **Creator** en dit is, de naam geeft het al een beetje aan, de Lego-set die je altijd al wilde hebben.
Met meer dan honderd stukjes om uit te kiezen, kan je allerlei soorten modellen, auto's, gebouwen en mensen creëren en als je klaar bent, hoef je niets op te ruimen.
Het bouwen van de creaties is nog maar de helft van de pret, eenmaal voltooid kunnen ze tot leven worden gebracht. Ze vliegen en rijden in ongelooflijke animatie en je kunt ze bovendien vanuit alle denkbare hoeken bekijken.
Voor Lego-freaks dus een absolute must.
Ook geschikt voor de nieuwkomers in Lego-land.











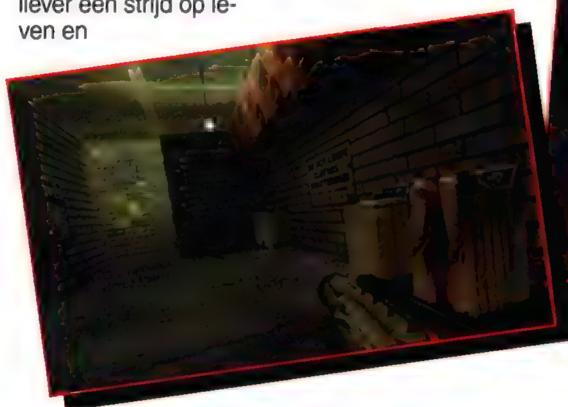


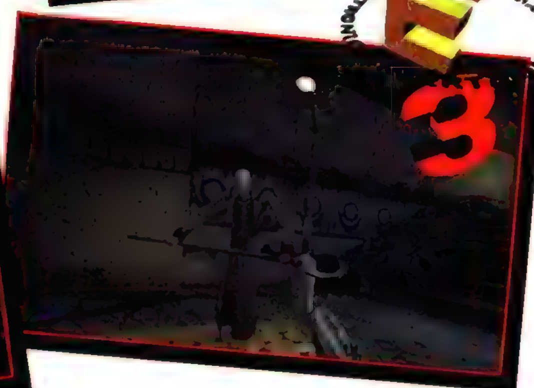
BLOEDBAD IN BLOOD 2

GT Interactive levert met Blood 2; The Chosen een krachtig vervolg op de populaire first-person shooter. Totaal nieuwe technologie, level design en kippevel opwekkende gameplay.

Blood 2 zal meer dan dertig verschillende wapens en toverspreuken bevatten, inclusief tesla-kanon, snipergeweer, afgezaagde shotgun en de slicer.
Blood fans kunnen ook genieten van legendarische wapens als de voodoo-pop en de flare gun, stuk voor stuk uitgebreid met nieuwe bloederige graphics.
Adrenaline pompende gevechten vinden plaats in veertig unieke levels, inclusief acht 'Bloodbath' multiplayer levels.
Ook kent Blood 2 een sterk geavanceerde kunstmatige intelligentie: vijanden zullen zich niet langer gedragen als voorgeprogrammeerde, eindeloos om je heen dralende robots, maar gaan veel liever een strijd op leven en dood met je aan. Ze kunnen vechten, zich terugtrekken, verstoppen en vluchten om nieuwe wapens te vinden.
Het omvangrijke aantal vijanden bestaat o.a. uit bloedzuigers, soul drudges, zealots, sekteleden en de beruchte terugkeer van 'The Hand'.
Blood 2 zal in oktober in de winkels liggen.







TIBERIAN SUN OP KOERS

Tijdens de E3 kreeg ik de kans Westwood's Executive Vice President, Louis Castle, te ontmoeten. Dit is de man achter klassiekers als; Lands of Lore en Blade Runner en nu ook: Tiberian Sun.

Tiberian Sun is opnieuw een deel uit de C&C serie en heeft ondanks het gebruik van dezelfde bekende interface, een heleboel verrassende features. TS heeft een totaal nieuwe game-engine en verbeterde besturing, waardoor de spelers hun krijgsmachten makkelijker kunnen aanvoeren.
Het spel gebruikt Westwood's nieuwe (Voxel) technologie om de meest verbazingwekkende slagvelden te creëren, compleet met 3D terreinen en een volledig interactieve en heel realistisch uitziende omgeving. Explosies laten kraters achter, meren en rivieren bevriezen, natuurrampen verwoesten hele dorpen, er zijn verschillende weersomstandigheden en de dag verandert in nacht. En reken maar dat dit bijdraagt aan het realisme van het spel.
Tiberian Sun is gepland voor een release rond september/ oktober!







NIEUWE KUNSTEN VAN LUCAS ARTS

We kunnen de komende maanden weer een flinke golf aan interessante releases verwachten van George Lucas en de zijnen.

Zo staat er bijvoorbeeld een aantal nieuwe Star Wars-titels in de planning. In **Star Wars: Rogue Squadron** voor de Nintendo 64 neem je de plaats in van Rogue 10, een recruut van het twaalf-koppige Rapid Response Squadron, aangevoerd door Luke Skywalker en Wedge Antilles. Vlieg, jaag en schiet in een fraaie 3D-wereld in de eeuwigdurende strijd tegen de Galactic Empire. **Star Wars: Behind the Magic** is de meest complete Star Wars-encyclopedie die je ooit zult tegenkomen. Onderhoudend, informatief en zeer uitgebreid, inclusief film, geluid en een sneakpeak van de 'things to come'. In het najaar van 1998 verschijnt **Star Wars: Force Commander**, een real time strategiespel volgens de veel gekopieerde C&C-principes. Ook speelbaar via Internet, uiteraard. Van een heel andere orde is **Indiana Jones and the Infernal Machine**, een actie-avontuur voor de PC. Het heeft lang geduurd maar onze filmheld is terug met een nieuw spel waarin hij, anno 1947, de strijd aangaat met duistere Sovjet-krachten. De grootste titel is echter **Grim Fandango**. De makers van Full Throttle en Day Of The Tentacle hebben al hun tijd gestoken in deze allereerste 3D-adventure van Lucas Arts. Wat mag je verwachten? Een bizar avontuur op leven en dood, originele en adembenemende (3Dfx) graphics, 55 verschillende personages en 90 lokaties, uitdagende puzzels, een donkere, griezelige sfeer. Niet voor watjes dus.



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Volgende maand in Power Unlimited? Niets! Dit is namelijk het juli/augustus nummer, dus traditioneel slaan we in de zomer een maandje over.
Het volgende nummer ligt op 21 augustus in de winkels. Benieuwd naar de inhoud? Hier is vast een tipje van de sluier: Mechcommander (PC), Sensible Soccer 2000 (PC), Commandos (PC), Sin (PC), Baldur's Gate (PC), Half-life (PC), Final Fantasy 7 (PC), Duke Nukem Time To Kill (PSX), Mortal Kombat 4 (PSX), Conflict Freespace (PC), The Fifth Element (PSX), Heart Of Darkness (PSX), Gasp (N64).

de redactie

Namen we in het vorig nummer nog afscheid van Bas, ditmaal begroeten wij Boris als nieuwste aanwinst in het dynamische Power-team.

PU-redacteuren hebben wat met haar. Mark gaat sinds lange tijd weer regelmatig naar de kapper en heeft onlangs z'n vaste adres aan Bjorn gegeven, de haarlengte van Nancy, Skate, Andreas, Ruben, Thomas en Jan is zelden langer dan twee-komma-vier centimeter, terwijl Kees, J.J. en Ed iedere ochtend voor de spiegel de stekeltjes met veel zorg en aandacht cultiveren.
Power-debutant Boris heeft echter niets met haar. Hij heeft het namelijk niet. Volgens insiders is dit om zijn hoofd koel te houden bij het spelen van al zijn games, want Boris is -logisch natuurlijk- een gamer in hart en nieren. Zijn allereerste spel was Pong, zijn laatste spel zal - zo zegt hij zelf - Quake 12 worden. De ultieme favoriet is echter Warcraft 2, met Red Alert als goede tweede.
Denk nu niet dat onze jonge held alleen voor PC-games gaat, blader snel door en je vindt z'n naam onder de preview van de komende PlayStation-topper Tekken 3. Wat een eer, wat een debuut!

PRIVÉ

Voor alle aankomende Boris-fans volgen hier nog even enkele smakelijke privé-details:
Hobby's: Voetbal, games en vrouwen (in willekeurige volgorde).
Favoriete vrouw: Lucia Rijker (schijnt te kickboksen).
Favoriete voetbalnatie: Jamaica (Boris dacht echt dat ze wereldkampioen zouden worden!).
Komende vakantiebestemming: New York, New York (lekker hoor, zonnen op 5th Avenue).
Muziek: Bob Marley en - bij gebrek aan dreadlocks - Andre Hazes.
Food: Instant noodles (jammie!).
Booze: Bundaberg Dark Rum (een relikwie uit de tijd dat hij als freelance fruitplukker door Australië zwierf).

Wij wensen Boris veel plezier, sterkte en wijsheid toe in zijn nieuwe carrière als redacteur bij Power Unlimited. Keep it cool!



boekensteun

Ik vraag deze keer speciale aandacht van de duizenden PU-lezers die in het bezit zijn van een Nintendo 64. Sybex komt met een prachtig werkje op de markt: 'Unofficial Nintendo 64 Ultimate Strategy Guide'. Dit boek bevat tips en trucs voor zestien van de beste spellen op deze console. Heb je in ieder geval iets te doen in de vakantie, als het buiten weer eens hoost van de regen.

Titel: Unofficial Final Fantasy Tactics
Taal: Engels
Auteur: Grett Skogan en Ronald Wartow
Uitgever: Sybex
ISBN: 0-7821-2264-7
Prijs: ƒ 27,00

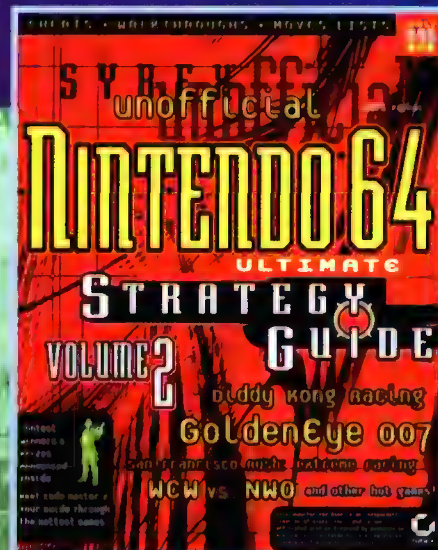
WAARDERING: ***



Final Fantasy is niet de meest makkelijke RPG. Om Ramza zonder kleerscheuren door de stages heen te sluizen kun je dan ook best een goede strategie-gids gebruiken.
De Unofficial Final Fantasy Tactics van Skogan en Wartow geven je een behoorlijk houvast. Hoofdstuk voor hoofdstuk verschaffen de twee je steeds meer inzicht in het spel, zonder dat ze daarbij alles verklappen.
In het eerste deel van het boek worden alle karakters met hun eigenschappen en de wereld van FF geïntroduceerd. Ook leer je hoe je het beste een 'battle' kunt aangaan.
Het tweede deel van het boek bevat een uitgebreide walk-trough. Het laatste hoofdstuk is opmerkelijk. Daar geven de twee schrijvers aan op welke punten je FF het best kunt saven.
Het boek is in het groen gedrukt en dat komt een beetje flets over, maar anderzijds past het wel weer mooi bij de mysterieuze wereld van Final Fantasy.

Titel: Unofficial Nintendo 64 Ultimate Strategy Guide
Taal: Engels
Auteur: Bart Farkas
Uitgever: Sybex
ISBN: 0-7821-2213-2
Prijs: ƒ 27,00

WAARDERING: ****



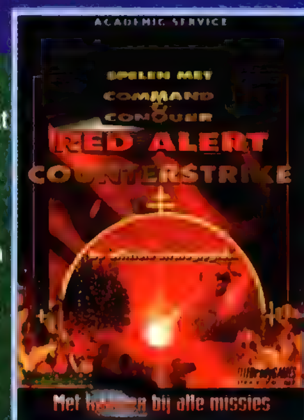
[illegible] Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Extreme G, San Francisco Rush, Bomberman 64, Mischief Makers, Aerofighters Assault, Madden 64, NFL Quarterback Club 98, International Superstar Soccer, WCW vs. NWO: World Tour, Mace: The Dark Age, Tetrisphere, Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 en natuurlijk Super Mario.
De tips en trucs verschillen per genre. Bij shoot'em ups en RPG's gaat het meer om complete walk-troughs. Race- vecht- en sportgames moeten het hebben van goede tips, handige cheatcodes en dodelijke power-moves.
Farkas heeft er een overzichtelijk werkje van gemaakt. Elk spel wordt level voor level zorgvuldig ontleed. Tientallen plaatjes verschaffen verdere duidelijkheid. Bij veel spellen heb je ook een getekende route-beschrijving aan.
Erg leuk en vaak bijzonder handig zijn de vele 'tips' en 'notes'. Ze verschaffen je een heel ander kijk op een bepaalde lastige situatie.
Als je een of meerdere van de bovengenoemde spellen in huis hebt (en dat zal haast wel), kan ik je dit boek van harte aanraden.

Unreal Gids

Het spel Unreal was in de VS nog niet uit of er lag al een uitstekende strategiegids voor in de winkel. Hoe de auteur dat voor elkaar kreeg, snappen ze in de States nog steeds niet.
Het spel ligt inmiddels ook in Nederland in de schappen en Sybex doet er op dit moment alles aan om de gids ook hier naar toe te krijgen. Dat speelt immers een stuk lekkerder. Als alles goed gaat, staat de recensie in de volgende Power Unlimited.

Titel: Spelen met Command & Conquer Red Alert Counterstrike
Taal: Nederlands
Auteur: Steve Schafer en Lee Buchanan
Uitgever: Acedemic Services
ISBN: 90-395-0785-6
Prijs: Ca. ƒ 29,00

WAARDERING: ***



Dacht je net alle Russen of Geallieerden in Red Alert over de kling te hebben gejaagd, kun je met de scenario-schijf Counterstrike weer helemaal overnieuw beginnen. Weg vakantie. Met een beetje hulp hou je aan het einde van de zomer misschien nog een paar dagen over om naar het strand te gaan.
De auteurs Schafer en Buchanan zijn ook verantwoordelijk voor de strategiegids van Red Alert. Het is dan ook niet verwonderlijk dat de gids over Counterstrike er wat uiterlijk en opbouw betreft precies hetzelfde uitziet. Een typische C&C lettertype en veel kaarten en tips.
Alle missies (zowel uit Russisch als Geallieerd oogpunt) worden stap voor stap besproken. De dodelijke horden reuzenmieren hoeven nu dus geen onoverkomelijke horde meer te zijn.
Veel ruimte is ook ingeruimd voor de 100 Multiplayer levels. Kun je eindelijk je vriend eens verslaan.

**** : Topper *** : Oké ** : Twijfelgeval * : Papierverspilling

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Robotron 64 (april)	[illegible]
Wetrix (april)	[illegible]
Mystical Ninja; Goemon (mei)	[illegible]
MK Mythologies (mei)	[illegible]
Int. Superst. Soccer 98 (juni)	[illegible]
World Cup 98 (juni)	[illegible]
NBA Pro 98 (mei)	[illegible]

PLAYSTATION

Resident Evil 2 (mei)	.8
Pitfall 3D (mei)	.6
Gran Turismo (april)	.5
Theme Hospital (mei)	3
Cardinal Syn (april)	3
Deathtrap Dungeon (juni)	2
Captain Blasto (juni)	0
Bust-A-Move 3DX (juni)	0
V-Ball (juni)	0
Soccer Golden Goal (juni)	.9
World Cup 98 (juni)	.5
Kula World (april)	.4
Bomberman World (juni)	8.3
Diablo (april)	8.3
Rascal (mei)	8.3
Reboot (april)	8.2
Snow Racer (mei)	8.1
Powerboat Racing (april)	8.1
Point Blank (juni)	.0
Need For Speed 3 (mei)	.0

PC CD-ROM

Unreal (juni)	9.8
Heart Of Darkness (juni)	9,7
Forsaken (juni)	9.4
NBA Action 98 (april)	9.3
Battlezone (april)	9.1
Might & Magic VI (juni)	9.0
World Cup 98 (juni)	9.0
Journeyman Project 3 (mei)	9.0
Redline Racer (april)	9.0
Dark Omen (april)	8.9
The Golf Pro (juni)	8.8
Redneck Rides Again (juni)	8.8
Dune 2000 (mei)	8.8
Pinball Addiction (april)	8.8
Monthy Python M.O.L. (april)	8,8
Reah (juni)	8,7
Starship Titanic (mei)	8,7
Black Dahlia (april)	8,7
Formula 1 97 (mei)	8.6
WarGames (mei)	8.6
Bust-A-Move 2 (juni)	8.5
StarWars Rebellion (mei)	8.5
Pandemonium 2 (mei)	8.5
Ubik (mei)	8.4
Actua Ice Hockey (mei)	8,4
World League Soccer 98 (juni)	8.3
F15 (april)	8.2
WK Voetbal Avontuur (juni)	8 1
M1 Tank Platoon 2 (mei)	8 1
Hexplore (juni)	8.1
Motorhead (juni)	8.0
Lula, The Sexy Empire (mei)	8.0
NHL Powerplay 98 (mei)	8,0
Armor Command (april)	8.0
Powerboat Racing (april)	8.0
Magic The Gathering S.O.T.A (april)	8.0

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het zwarte cijfer is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10

1. (1) Yoshi's Story (N64)
2. (2) Goldeneye 007 (N64)
3. (-) World Cup '98 (N64)
4. (-) FIFA R.T.W.C. (N64)
5. (-) Mystical Ninja (N64)
6. (5) WCW vs. NWO: World Tour (N64)
7. (-) Super Mario 64 (N64)
8. (7) Lylat Wars (N64)
9. (-) Int. Superstar Soccer (N64)
10. (-) Wave Race (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (-) Gran Turismo
2. (-) Resident Evil 2
3. (3) Tomb Raider (Platinum)
4. (1) Tekken 2 (Platinum)
5. (6) Die Hard Trilogy (Platinum)
6. (-) World Cup '98
7. (5) Crash Bandicoot (Platinum)
8. (2) Lucky Luke
9. (-) MK Mythologies
10. (-) Nascar '98

PC POWER TOP 10

1. (3) WK Voetbal Avontuur
2. (1) Starcraft
3. (-) Red Alert
4. (5) WK '98 Voetbal
5. (-) Tomb Raider 2
6. (-) World Cup '98
7. (2) Titanic
8. (-) Myst
9. (-) F1 Grand Prix 2
10. (4) Queen The Eye

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate

TEMMINK: THE ULTIMATE FIGHT

Temmink is de eerste echte Nederlandse knokfilm en vanaf het begin wordt duidelijk gemaakt waar het om draait: vechten dus; met blote vuisten, one-on-one, tot de dood erop volgt.



AFGEROST

Antiheld Temmink kan niet met z'n agressie omgaan. In de openingsscène van de film wordt dat gedemonstreerd wanneer de door een park lopende Temmink in botsing komt met een onhandige skater van het type bijdehante student. Deze probeert een lolletje van de botsing te maken (ah joh, jij liep ook een beetje in de weg, de zon schijnt, be happy) en wordt door Temmink zo genadeloos afgerost dat er van z'n gezicht niet veel meer overblijft. Hij blijft voor dood onder een boom liggen.

NO WAY OUT

Temmink, voor wie het niet de eerste keer is dat hij iemand in een vlaag van woede verbouwd, besluit zich aan te melden bij de Arena. Dit is een plek waar mensen met agressieve uitbarstingen zoals Temmink zich kunnen uitleven.
Onder fictieve (gladiatoren) namen vechten daar elke avond twee mannen in een kooi voor publiek tot een van ze sterft.
Een commerciële sportzender zendt alles live uit, zodat de mensen thuis ook kunnen genieten. Duidelijk is dat wie eenmaal de Arena betreedt daar niet meer levend uit komt.
Dat is precies waar Temmink naar op zoek is, maar eenmaal binnen gaat het toch anders. Hij moet regelmatig vechten, wint elk gevecht en wordt daar een stuk rustiger van. Op een gegeven moment raakt Temmink zelfs bevriend met het grootste ettertje van de Arena en verliefd op een van de meisjes die de gladiatoren elke avond bezoeken. Z'n leven krijgt weer zin en Temmink wil naar buiten, maar dat kan niet meer.

EEN VAN DE BESTE

Het leuke van Temmink is dat de film een verhaal heeft dat ergens op slaat en het niet, zoals de meeste (Amerikaanse) knokfilms, met een flinterdun verhaallijntje moet doen dat er alleen maar is om de vechtscènes aan elkaar te plakken.
Ook ziet Jack Wouters, die Temmink speelt, er niet uit als de doorsnee All American GI Joe die je meestal in actiefilms tegenkomt. Hij is groot, heeft een gigantische buik en een groffe kop, waardoor hij stukken angstaanjagender overkomt dan een Van Damme (om maar iemand te noemen).
Temmink is wat mij betreft een van de beste films die de laatste jaren uit de Nederlandse filmkoker is komen rollen.
De film gaat eind juli in première.





SHORTS

Mocht je [illegible] genoeg hebben, dan kun je tijdens het WK je hart ophalen op de oranje-[illegible]wedstrijdschema, informatie over de stadions waarin gespeeld wordt, veel in[illegible]wetenswaardigheden over gevaarlijke tegenstanders.
Ook kun je [illegible] en foute scheidsrechters en de reden waarom het Nederlands elftal al is uitge[illegible] dat deze PU uitkomt (sorry)!
www.oranje.nl



Er gaan deze zomer opvallend veel films in première, het zijn er dan ook teveel om uitgebreid te bespreken, dus op deze pagina een paar veelbelovende.
Een 'waterige' actiefilm met Christian Slater en Morgan Freeman is **Hard Rain**, waarin Slater een bijrijder speelt op een geldwagen en Freeman de boef is die het geld wil stelen. Chauffeur Freeman neemt z'n baan echter serieus en is niet van plan het geld zomaar af te staan.
De omgeving waar de film zich afspeelt, is volledig overstroomd door de buiten z'n oevers tredende Mississippi en dat heeft de nodige natte actie tot gevolg.
Met behulp van veel boten, waterscooters en vuurgeweld wordt de achtervolging ingezet. Deze frisse film draait vanaf 16 juli in de bioscoop.





Een komeet ter grootte van Texas nadert de wereld. Tegen de tijd dat NASA de ontdekt zijn er nog 18 dagen om het gevaar af te wenden en de mensheid voor totale vernietiging te behoeden. Maar hoe? De oplossing wordt gevonden in Bruce Willis. Hij speelt in **Armageddon** een eigenwijze, bijdehante oliedriller (à la John 'Die Hard' McLane) die met z'n team de ruimte in wordt gestuurd om een gat in de komeet te drillen, deze te vullen met een bom en het hele zooitje te nuken.
Dat klinkt natuurlijk veel makkelijker dan het is, onder andere omdat de tijd dringt, maar met behulp van de humor waar het team over beschikt, een vleugje romantiek en heel veel explosies komt het allemaal goed en kan de kijker zich 150 minuten vermaken met visueel en verbaal geweld.
Vanaf 9 juli in de bioscoop.
Zin in helden, kometen, Liv Tyler en het naderende einde van de wereld? Dat kan geregeld worden, want wij verloten 5 x 2 kaartjes voor Armageddon onder degene die het antwoord op de volgende vraag weet.
De vader van Liv Tyler is beroemder dan z'n dochter. Hoe heet hij en van welke band is hij de zanger?
Reageer snel, want de bioscoopkaartjes komen verpakt in een **Armageddon-rugzak** samen met een **Armageddon-horloge!**



Vanaf half juli trekt de All Night Horror Show Part [illegible] door het land. Voor liefhebbers van horror is het de enige kans om Prophecy II en [illegible] op een groot doek te zien, want deze films zullen verder niet in Nederlandse bioscopen uitgebracht worden. Check de kranten voor de [illegible] data.

In **Lost in Space**, een film gebaseerd op een tv-serie uit de jaren 60, reist de familie Robinson in een spaceship op zoek naar Alpha Prime, een planeet waar de aardbewoners zich kunnen gaan vestigen omdat thuisplaneet Aarde in rap tempo onbewoonbaar wordt gemaakt (milieuvervuiling, ozongaten). Papa, mama, hun drie kinderen, de piloot en de aan boord verstopte saboteur dokter Smith verdwalen door toedoen van dokter Smith's sabotage in deep space en beleven avontuur na avontuur.
Dat is, kort gezegd, het verhaal van Lost in Space. Op de een of andere manier deed het me denken aan de eerste Star Trek-serie, hoewel de special effects van Lost in Space stukken spectaculairder zijn!
Vanaf 25 juni in de bioscoop.
Lost in Space gezien en goed opgelet? Als je ons kunt vertellen door welke tv-serie de piloot bekend is geworden, maak je kans op een van de vijf soundtracks van de film of een van de tien t-shirts die we beschikbaar hebben.
Stuur een kaartje met het antwoord, je naam en adres naar de redactie.







Hij staat natuurlijk alweer een poosje in de arcade maar nu verschijnt het vierde deel van de Mortal Kombat saga dan eindelijk voor de home console.

VERS BLOED

Hoewel de superieure kwaliteit van de arcade-versie niet volledig wordt gehaald op de N64, kunnen we toch zeker spreken van een meesterwerkje. De nieuwigheid is er sinds de eerste twee delen weliswaar een beetje vanaf, maar desondanks behoort ook MK 4 zonder meer tot de beste in z'n soort. Alle beschikbare moderne technieken zijn gebruikt om de graphics en gameplay naar ongekende hoogten te brengen.
Er is wederom een blik nieuwe characters opengetrokken, de oude characters zijn voorzien van verse outfitjes en fatalaties en zoals we bij Mortal Kombat gewend zijn, zitten er links en rechts ook nog wat secret characters in de game verscholen. Daarnaast hebben alle characters nu ook wapens die je, wanneer het jou uitkomt, tevoorschijn kan trekken. Deze wapens kunnen worden gegooid, opgeraapt, uit je handen geslagen en door je tegenstander worden afgepakt. Zoals je mag verwachten, zorgt dit natuurlijk weer voor de nodige emmers bloed.
Aan het eind van het spel wacht ieder character een prachtig stukje film, compleet met esoterische dialogen en overwinningskreten. Want, zoals je begrijpt, hebben alle vijftien characters weer een unieke reden om al die liters bloed te vergieten.
En dat is ook eigenlijk wat mij iedere keer het meest verbaast; hoe Ed Boon en consorten het voor elkaar krijgen om het geheel weer in een allesomvattend verhaal te gieten.
Want er moet en zal toch een reden verzonnen moeten worden waarom alle stervelingen en onsterfelijken de strijdbijl in MK 4 weer opgraven.

SLECHTE GASTEN

Het antwoord op deze vraag vinden we in Mortal Kombat Mythologies. In deze platform spin-off werden de nieuwe aartsvijanden van de vrije wereld reeds geïntroduceerd. Ditmaal gaat deze eer namelijk naar de duivelse oude god **Shinnok** en zijn even kwaadaardige handlanger: de tovenaar **Quan Chi**.
Zij die MK Mythologies gespeeld hebben, weten dat Shinnok duizenden jaren geleden tot de elite van de oude goden behoorde. Zijn baldadige gedrag zorgde er echter voor dat de andere goden Shinnok niet meer in hun midden tolereerden. Hij werd verbannen naar de Netherealm alwaar hij tot in de eeuwigheid had moet creperen.
Maar de zwarte magiër Quan Chi stak daar een stokje voor en hij gebruikte zijn krachten om Shinnok te bevrijden. Nu deze twee in en in verdorven personages elkaars bondgenoten zijn geworden, is het universum geen veilige plaats meer.
Het leger van Shinnok staat onder aanvoering van de doodgewaande generaal **Reiko**. Deze voormalige kampbeul uit de Netherealm heeft Shinnok eeuwen geleden ook al gediend en denkt er daarom ook geen twee keer over na om de forces of evil te leiden in de oorlog tegen de oude goden.
Een andere handlanger van Shinnok is de groene gluiperd **Reptile**. Hij ontmoet de verbannen god in de realm van Edenia waar Reptile naartoe gevlucht is nadat Shoa Kahn was verslagen. Shinnok kan wel een koude killer gebruiken en zodoende sluit Reptile zich aan bij de Dark Forces.
Ook de ninja **Scorpion** behoort tot het gezelschap van Shinnok. Voor hem was de keuze vrij simpel. Quan Chi bood hem de mogelijkheid om weer tot leven te komen wanneer hij zich bij hem zou aansluiten. Scorpion hoefde er niet lang over na te denken.









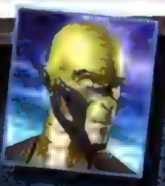
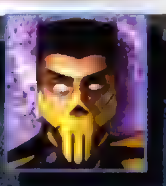
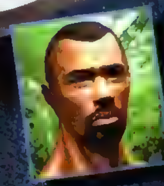




MORTAL 4





GOEDE GASTEN

De belangrijkste vijand van Shinnok is een oude bekende; de god van de donder, **Raiden**. Hij was degene die in opdracht van de oude goden Shinnok opsloot in de Netherealm. Nu Shinnok en Quan Chi de oorlog hebben verklaard aan de oude goden is Raiden de aangewezen persoon om deze duistere krachten tegenstand te bieden. Samen met de god van de wind **Fujin** is hij de laatste levende god op aarde. Al hun voormalige collega-goden zijn reeds gesneuveld in de 'hemelse oorlog'. **Sub-Zero** is officieel al een aantal jaartjes dood maar zijn jongere broer, die toevallig ook dezelfde naam draagt, heeft de fakkel van deze koelbloedige ninja overgenomen. Met de dreigende overheersing van Quan Chin en Shinnok in het vooruitschiet heeft hij zijn Lin Kuei clan bij elkaar geroepen en maken zij zich klaar voor de strijd. Ook de inmiddels onsterfelijke Mortal Kombat kampioen **Liu Kang** heeft zich aan de kant van het licht geschaard. Nadat hij tevergeefs geprobeerd heeft om prinses Kitana in de realm van Edenia uit de handen van Quan Chi te bevrijden, keert de warrior terug naar de aarde om alle andere grote krijgers te verzamelen. De acteur en vechtkunstenaar **Johny Cage** heeft na het overlijden van Shoa Kahn zijn verloren gewaande ziel teruggekregen. Vanuit zijn residentie in de hemel ziet hij de opwakkerende strijd tussen het goede en het kwade. Vastberaden om zijn ziel de eeuwige rust te gunnen, sluit hij zich bij Raiden aan.
Een andere bondgenoot van Raiden is het voormalige lid van de White Lotus Soceity; **Kai**. Deze Afro-Amerikaanse martial artist is goede maatjes met Liu Kang en samen hebben ze gezworen een vuist te maken tegen Shinnok.

ONVERWACHTE GASTEN

Een ander nieuw gezicht (en wat voor gezicht) is de beeldschone **Tanya**. Zij is de dochter van de ambassadeur van de realm Edenia en geheel tegen haar wil in verwikkeld geraakt in de hemelse oorlog. Wanneer een groep voortvluchtige krijgers zijn opwachting maakt aan de poorten van Edenia laat Tanya deze zonder ook maar een moment te twijfelen onderduiken in deze realm. Niet zo verstandig want de voortvluchtigen blijken Shinnok en zijn handlangers te zijn.
Vanuit Edenia opent Shinnok de poort naar de Netherealm en zo kan de oorlog pas echt beginnen.
De drie laatste goede gasten zijn eveneens min of meer toevallig in de strijd beland. De Amerikaanse militair **Sonya Blade** heeft inmiddels een hoge functie gekregen bij de Outerworld Investigations Agency.
In opdracht van dit agentschap achtervolgt zij **Jarek**, het laatste levende lid van wijlen Kano's Black Dragon Clan. Wanneer zij opeens in de strijd tussen goed en kwaad belanden, besluiten ze om hun krachten te bundelen en gezamenlijk het kwaad te bestrijden.
Sonya's broeder in de strijd, **Majoor Jax**, volgt haar als een trouwe lobbes en mengt zich, wanneer hij ziet dat zijn schatje en de vrije wereld in gevaar zijn, ook in de strijd.
Het is natuurlijk allemaal niet meer zo verfrissend als enkele jaren geleden maar Mortal Kombat blijft toch boeien. Er zijn in ieder geval genoeg nieuwe en verborgen characters om je de zomer door te helpen.



RAPPORT

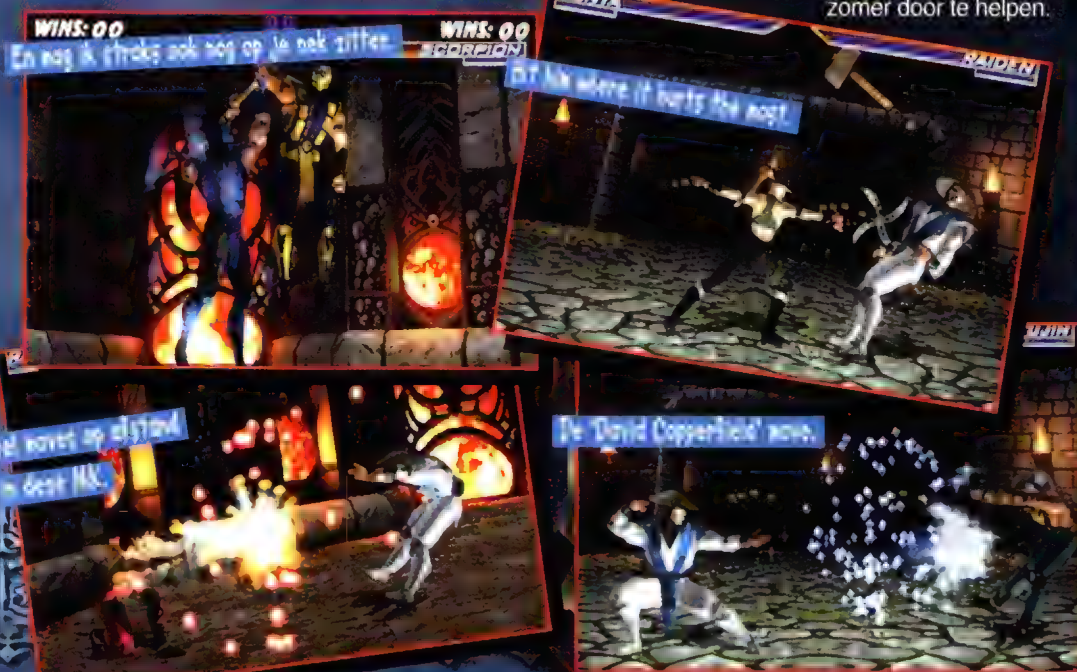
graphics	9⁸
geluid	9⁶
originaliteit	7⁸
speelbaarheid	9⁶

- Nieuwe characters
- Nieuwe fatalities
- Adembenemende graphics

N64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

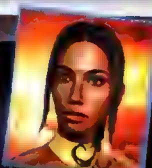
9³

De graphics van zowel de characters als de achtergronden zijn adembenemend en de fatalities zijn weer ongelooflijk. We kennen het natuurlijk allemaal al maar we kunnen er geen genoeg van krijgen. The Champion is Back!



KOMBAT









Tekken 3

Tekken 1 heeft in zijn eentje het aantal verkochte PlayStations verdubbeld. Tekken 2 was de meer dan perfecte arcade poort die de grens van alle vechtspellen met kilometers verlegd heeft. Zal Tekken 3 deze lijn voortzetten en alle hooggespannen verwachtingen waarmaken?

GERUCHTEN

Dat Namco met Tekken 3 een klasseprodukt had neergezet, hebben we in de arcade al uitgebreid kunnen checken maar de grote vraag was of dit spel op de PSX net zo mooi zou worden. Geruchten deden de ronde dat deze game zou worden vergezeld van een soort add-on die de PlayStation de mogelijkheid moest geven om al het 3D geweld aan te kunnen. Het bleven geruchten maar het resultaat is niettemin zeer indrukwekkend.

HET VERHAAL

Tijdens het tweede King Of Iron Fist toernooi (Tekken 2) werd Jun Kazama verliefd op de Kazuya. Zijn bovennatuurlijke kracht kwam van Devil en nadat Heihachi tijdens het eindgevecht het levenloze lichaam van Kazuya in een vulkaan gooide, kwam Devil naar Jun. Zijn plan was om de ziel van Kazuya's ongeboren zoon op te eisen. Dat ging hem niet in de koude kleren zitten want in een vlaag van moederinstinct werd hij verslagen door Jun.
Vijftien jaar later werd in Zuid Amerika door een aantal van Heihachi's archeologen een monster gevonden, Toshin. Hij is 'the god of fighting'. De tijd leek rijp voor een nieuw toernooi en na vier jaar voorbereiding is het aan Jin, inmiddels negentien jaar oud, om zijn vader te wreken en 'the god of fighting' te verslaan.

STYLE WARS

De kracht van een goede sequel zit hem in het weglaten van de slechte punten van de vorige versie en er nieuwe goede dingen voor in de plaats te zetten.
Niet dat ik Tekken 2 gaar vond maar Tekken 3 is in alle opzichten een verbetering. De characters zijn mooier geanimeerd, [illegible] factor tien uitgebreid en waar de mannetjes vroeger nog gewone schoppers waren, zijn het nu volwaardige vertegenwoordigers geworden van vechtstijlen als Kung Fu, Wu Shu, Taekwondo en het Braziliaanse Capoeira.
Forrest Law lijkt nu nog meer op Bruce Lee en dat Lei Wulong op Jackie Chan is geïnspireerd, komt nu ook eindelijk goed naar voren. Lei beschikt zelfs over een paar onvervalste 'drunken master' bewegingen.

BUTTON SMASHING

Net als in beide voorgaande delen, zijn er nu ook weer verschillende figuren die speciaal gemaakt lijken voor de 'button smashers'. Je weet wel, van die gasten die geen enkele techniek in huis hebben maar die door domweg wat op de knoppen te rammen toch een aantal indrukwekkende combo's uit hun mouw kunnen schudden. Natuurlijk kunnen deze spelers niet rekenen op veel respect maar voor hen is het dan ook alleen het resultaat dat telt.

FORCE MODE

Naast de al bekende [illegible] VS-, Survival, Time Attack- en Practice mode is er iets nieuws: de Tekken Force mode.
[illegible] deed heel lang geheimzinnig over deze optie maar het blijkt te gaan om een [illegible] scrollend spel waarbij je door een aantal levels loopt terwijl je van twee kanten aangevallen wordt. De level bosses zijn steeds characters uit het gewone spel. Na ieder level ontvang je een sleutel. Speel het spel vier keer uit en je kan vechten met Dr. Boskonovitch; de geleerde die ook te zien is in het eindfilmpje van Yoshimitsu in Tekken 2.
[illegible]

POWER TIP

Als je vier keer de Force mode uitspeelt, krijg je Dr. Boskonovitch.


Yoshimitsu doet het 't liefst van achteren.

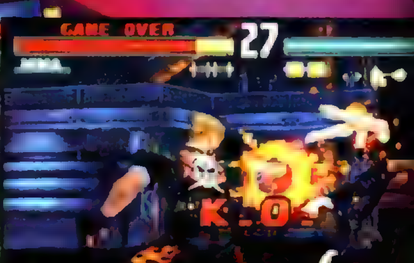

Een [illegible]




Schoppen is troef!


[illegible]


Een [illegible]


Volgende patiënt!

POWER TIP

Neem een character en kies in de Practice mode zijn meest effectieve moves.

Als je in de Arcade mode alles hebt uitgespeeld, komt er nog een laatste optie om de hoek kijken: de Tekken Beachball mode. Het is de bedoeling dat je op het strand een potje beachball speelt en in plaats van je tegenstander direct zijn hersens in te slaan, trap je tegen een bal die de ander weer moet afweren en terugschieten. Als je een hard geschopte bal niet afweert of de bal raakt op jouw speelhelft de grond, dan verlies je kracht.

LEUKE COMBO, NIEUW?

In de nieuwe en verbeterde Practice mode is het oefenen van combo's geen enkel probleem meer. Waar je vroeger nog het internet en de computerbladen moest afzoeken naar de juiste knoppencombinaties staan ze nu allemaal in het menuutje vermeld en kan je ze stap voor stap doorlopen. Je kunt zelfs instellen welke bewegingen je sparringpartner wel en niet mag maken. Als je al eerder Tekken 2 hebt gespeeld, zul je merken dat veel van de basisbewegingen hetzelfde zijn gebleven. Lekker makkelijk dus om snel even alle mannetjes te halen tegen de computer met moves die je al kent. Vechten tegen de computer is trouwens nogal saai. De computer is slecht en het is mogelijk om binnen een kleine twee uur alle mannetjes uit te spelen. Misschien is dat wel jammer maar laten we eerlijk wezen, dit soort games zijn toch bedoeld om tegen je vrienden spelen?

FILMPJE!

Zoals gewoonlijk heeft elke character een eindfilmpje. Als je ze allemaal hebt gehaald, zijn die filmpjes in een speciale Theatre mode later nog eens terug te zien. Zo... van Namco ... is de ... die ... ces ... goed. ... niet ... aan, ... af ... in Japan ... met ... boven de wieg ook hebben gehangen.

ORIGINEEL

Na het spel zo'n twee weken bijna dag en nacht gespeeld te hebben, ben ik ervan overtuigd dat Tekken 3 een net zo grote hit gaat worden als de voorgaande delen. Waarschijnlijk is de naam alleen al genoeg voor enorme verkoopcijfers maar ondanks dat heeft Namco toch zijn uiterste best gedaan om van dit spel een origineel produkt te maken. Wat mij betreft is ze dat goed gelukt want in de uitwerking van de characters en de bewegingen is deze game de beste in zijn soort. Ik moet ook toegeven dat ik heb gelachen om de Beachball mode en dat ik toch wel even zoet ben geweest met het zoeken naar een aantal secrets maar uiteindelijk gaat het mij maar om één ding: het vechten en dan nog het liefst met de mooiste moves en combo's. Want wat is er leuker dan je tegenstander met een perfect uitgevoerde 'ten hit combo' knock-out te slaan?

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	9,5
originaliteit	9,0
speelbaarheid	10

▲ Nieuwe karakters

▲ Nieuwe moves

▲ Force mode

▼ Bruce is weg

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

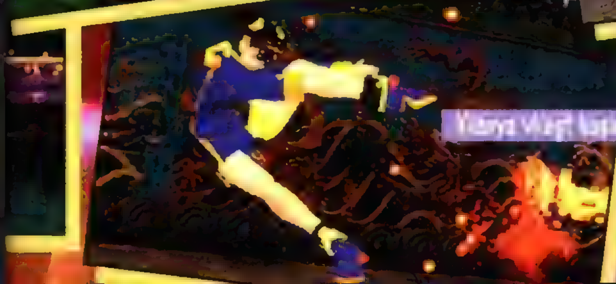
9,5

Ik heb met pijn in mijn hart afscheid moeten nemen van de stoere kickbokser Bruce en het is ook jammer dat de characters Gon en Dr. Boskonovitch zo irritant zijn maar het doet allemaal niet veel af aan het geheel. Tekken 3 slaagt er in om alle verwachtingen waar te maken. Het is uiteindelijk de actie waar het om draait en die is heel spectaculair!
BORIS

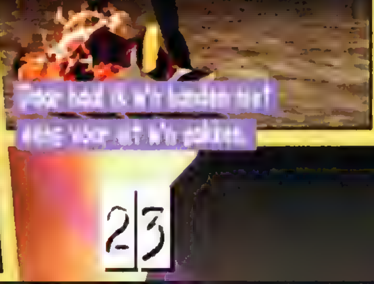












preview

V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION

V-Rally is een begrip geworden in de arcades en op de consoles. Een Game Boy versie zou de zware 'Ed-test' waarschijnlijk niet doorstaan, dus ging ik ermee naar het Vondelpark.

MOEILIJKE KEUZE
Omdat dit de Championship Edition is, kun je kiezen tussen Arcade of Championship. Daarnaast heb je nog de gebruikelijke opties als moeilijkheid (Rookie, Pro of Ace), km/u of mph, of je waarschuwingen op je schermpje wilt die aangeven wanneer er een bocht of iets anders komt en een password-optie.
Daarnaast mag je nog je eigen naam invullen als je die graag in de ranglijsten terug wilt zien.

DRONKEN GNOE
Je racet natuurlijk niet op je fiets. V-Rally biedt de keuze uit vier wagens.
Allereerst de Peugeot 306 Maxi. Dit is een degelijk autootje: hij trekt snel op en heeft uitstekende remmen. De topsnelheid is niet om over naar huis te schrijven maar de grip daarentegen is prima. Dat geldt niet voor de Subaru Impreza, die over de weg zwabbert als een dronken gnoe en ook een half uur nodig heeft om op snelheid te komen. Lukt dat eenmaal dan is hij de snelste van het kwartet; een kwaliteit waarbij de goede remmen geen overbodige luxe zijn.
Ook de Ford Escort heeft goede grip en prima remmen maar dat lijkt me niet nodig omdat deze bolderkar niet vooruit te branden is. Niet onlogisch dus dat hij binnen mum van tijd op zijn topsnelheid zit.
Als laatste hebben we de Mitsubishi Lancer. Deze Japanner trekt niet slecht op en heeft een aardige topsnelheid. De goede remmen zijn nodig in de bochten want de auto heeft de neiging weg te glijden.

ARCADE MODE
Als je met de Arcade mode begint kan je alleen de parcoursen van de Easy mode afleggen. Slaag je daarin, dan krijg je een password als toegang tot de races in de Medium mode. Hetzelfde geldt voor de Hard mode.
Er zijn twee parcoursen in de Easy mode: Corsica en Nieuw Zeeland. Daarna ga je via Safari, Italië en de Franse Alpen van de Medium mode naar Indonesië, Argentinië, Griekenland, Engeland en Zweden uit de Hard mode.
In het begin zijn de wegen schoon en kan je met één hand de flauwe bochten bedwingen maar later krijg je te maken met sneeuw, rotsblokken op de weg en scherpe haarspeldbochten.
Daarnaast heeft elk land zijn eigen specifieke obstakels zoals sneeuw in Zweden, regen in Engeland en schapen op de weg in Nieuw Zeeland.
Je moet, net als in de arcade, elk rondje binnen de tijd afleggen want anders is het game-over. Je hoeft dus niet eerste te zijn om door te gaan naar de volgende race. [illegible]

CHAMPIONSHIP MODE
In de Championship mode is het natuurlijk wèl de bedoeling dat je de nummer één positie behaalt. Voor elke overwinning krijg je tien punten, voor de tweede plek zes, voor de derde vijf, enzovoort.
De tour begint in Italië, waar je meteen merkt dat er vanaf het eerste moment meer scherpe bochten zijn en dat er meer rotzooi op de weg ligt als in de Arcade mode.
Toch zal je de Rookie mode waarschijnlijk maar één keer spelen want zonder oefenen moet je behoorlijk suf zijn om niet gemiddeld twee keer per drie races de eerste plek te behalen.
In de Pro- en Ace mode begint het pas leuk te worden. Daar voel je ook dat ze wonderbaarlijk goed het gevoel van slippen en tegensturen van het rally-rijden hebben kunnen terugbrengen tot zakformaat.

POWER TIP
Pas in Nieuw-Zeeland op voor schapen op de weg.

RAPPORT
graphics 8⁰
geluid 6⁹
originaliteit 6⁶
speelbaarheid 8⁵

▲ Vrij goed rally-gevoel
▲ Zelfs in zwart/wit verslavend
▼ Weinig auto-keuze
▼ Naaimachine geluid

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 59.95 Bfr. ca. 2100
Fabrikant: Infogrames/Ocean
Distributeur: Infogrames Benelux
Tel: 040 2393555

7⁵

Tja, als je ziet wat er tegenwoordig uitkomt aan racegames is het moeilijk om objectief te blijven. V-Rally op de Game Boy is relatief gezien natuurlijk een grap maar voor echte raceverslaafden als Ed is dit vergelijkbaar met een prima methadon-kuurtje.
BJORN

BONUSLEVEL

Je hebt alle tests doorstaan en flink wat steel troups levenloos achtergelaten. You're about to become the most powerful being in the universe. Want in het testlab vóór je zweeft in *nul G* het doel van deze missie: het Powershirt!

Je hoeft alleen de code van the mighty glass of protection in te toetsen.

COOLING MECHANISM

WATER RESISTANT

MEGA

JUMP POWER

INVISIBILITY



BULLET PROOF

NUCLEAR PROTECTION





Use Power Unlimited, want bij een jaarabonnement voor fl. 59,95 heb je access tot het Powershirt. You'll be indestructable. Je kunt ook kiezen voor een Powerkorting: 11 nummers voor maar fl. 45,75. Toets de code: 023 - 517 35 24 of vul de antwoordkaart in and the power is yours!

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



Deathtrap Dungeon

Na de lovende woorden over de PSX-versie, zijn we natuurlijk zeer benieuwd of Deathtrap Dungeon op de PC ook zo lekker wegspeelt.

DRAAK

In het vorige nummer heb je kunnen lezen over Kees z'n avonturen in de diepe, donkere Deathtrap Dungeon en nu is het mijn beurt af te dalen in deze enorme kerker. Vele dappere krijgers en avonturiers zijn me voorgegaan. Ze hebben allen getracht de vele gevaren te overwinnen om uiteindelijk de draak Melkor te verslaan. Want degene die dat lukt, zal overladen worden met goud. Maar wie wil worstelen met de draak, zal eerst tien enorme levels moeten overleven.

ZWAARD

Je speelt DD met de gespierde gast Chaindog of met de sexy Red Lotus. Red Lotus is eigenlijk een middeleeuwse ripp-off van Lara Croft, maar who cares? Ze ziet er lekker uit en is ongelofelijk lenig. Zowel zij als grumpy Chaindog vechten voornamelijk met hun zwaard. Hiermee kun je simpel je tegenstanders in stukken hakken. Je vindt onderweg ook nog varianten op het aloude blinkende staal zoals een 'poison sword' of het 'flaming sword'. Daarnaast is er ook nog ouderwets schietgerei, bommen en een soort van middeleeuwse vlammenwerper te verkrijgen. Naast wapens kun je diverse spells verzamelen. Deze zijn simpel te bedienen en vergroten je overlevingskansen. Vuurballen, bliksemschichten en stroomstoten tover je moeiteloos uit je handpalm, maar dan moet je natuurlijk wel de bijbehorende spreuken in je bezit hebben. Vaak zijn de spells niet meer dan powerups die je een paar keer kunt gebruiken want de hoofdrol blijft weggelegd voor het zwaaiende zwaard.

GNOMEN

Het zwaard zul je constant in de aanslag moeten houden want vijanden zijn er in vele soorten en maten. Naast de inmiddels bekende trollen, orcs, gnomen, skeletten, demonen en draken, zijn er nog meer bizarre vijanden in de dungeon te vinden. Zo zullen rattelslangvrouwen, zombies en jokers regelmatig aan je zitten te pulken.
Het leukste vond ik de gnomen; kleine, kwade blauwe dwergjes die je voortdurend met vork en mes lastigvallen. Deze dwergjes met hun 'Beavis-gegiechel' zijn vreselijk lollig maar ook lastige tegenstanders.
Al je opponenten kun je met je wapenarsenaal aan gort hakken en schieten waarbij het bloed rijkelijk vloeit. Ledematen en hoofden afhakken is aan de orde van de dag, waarna de bloedklodders al druipend aan de muren en plafond blijven plakken. Mjammie.

UITDAGING

Naast levende tegenstanders, zijn er ook nog vreemde, onheilspellende machines die door de immense dungeon rondrazen, zoals robots, lopende kanonnen en puntige stoomwalsen. Aangevuld door talloze schakelaars, valluiken, deuren, poorten, gangen, vallen, boobytraps en nog veel meer dodelijke mechanismen krijg je echt het gevoel in een duistere, dreigende, dodelijk kerker te zijn beland.
Enig minpuntje is de camera die zijn eigen leven lijkt te leiden en naar eigen inzicht in- en uitzoomt. Aan de ene kant wekt dit irritatie op als je midden in een gevecht zit of langs de richel van een slotgracht aan het pielen bent, aan de andere kant maakt het Deathtrap Dungeon nog uitdagender dan het al is.


Ik doe maar of ik dood ben.


Zeker ruzie met z'n vrouw gehad.


Dat is nog eens wat anders dan een muggebeet.


Hé, er zit nog wat vlees tussen je tanden. Effe flosse?

Niemand komt er aan m'n varkens!


Feessie in de dungeon?

Hallo meissie, dit was een nieuwe broek!

POWER TIP

Als je tijdens het vechten de linker- en rechter pijltjestoetsen + vechtknop tegelijk indrukt dan hak je naar tegenstanders die jou van achteren proberen te belagen.

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	9,0
originaliteit	9,0
speelbaarheid	9,0

+ Lekker en soepel zwaardvechten
+ Heel veel verschillende tegenstanders
+ Magic spells eenvoudig in gebruik
- Camera

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 110 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95 (3Dfx aanbevolen).
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

9,1

Eidos heeft weer een vette hit in handen. Ik denk dat Deathtrap Dungeon best eens de populariteit van Tomb Raider zal kunnen gaan evenaren. Kunnen Red Lotus en Lara lekker samen thee gaan leuten.

preview

Police SWAT 2


Poging tot vliegtuigkaping.

FREEZE MOTHERFUCKERS, GET ON THE FLOOR AND PLACE YOUR HANDS ON YOUR HEAD! Nee, ik heb niet naar een herhaling van Miami Vice gekeken. SWAT 2 is in town.

SCHIETGRAAG

Met Swat 2 kan de speler in de huid kruipen van een SWAT-eenheid en proberen in diverse missies een groep terroristen uit te schakelen.
Even voor de duidelijkheid: SWAT is een Amerikaanse anti-terreur eenheid die alleen ingezet wordt in speciale gevallen zoals vliegtuigkapingen, roofovervallen, gijzelingen en meer van die dingen.
Als je echter van de donkere kant van de mensheid houdt, kan je in dit spel ook kiezen om de terroristen voor je rekening te nemen. Mensen gijzelen, losgeld eisen, banken overvallen; dat soort bezigheden.
SWAT 2 speelt anders dan zijn voorganger. Het speelveld bekijk je niet langer vanuit de 1e persoons view maar schuin van boven, zoals bij de meeste strategische wargames. Een ander verschil is dat SWAT al redelijk moeilijk was, maar SWAT 2 helemaal pittig is.
Daryl F. Gates, voormalig commissaris van de Los Angele Police, heeft zijn medewerking aan het spel verleend, dus reken maar op een flinke portie realiteit.
Swat 2 is dus geen spel voor al te schietgrage types; koelbloedigheid, precisie en geduld spelen bij de uitvoering van je taken een zeer grote rol. Dat klinkt misschien wat saai maar dat is het zeker niet. Alleen alles wat je doet, dien je overdacht te doen.


Waarom is de handbagage van die gasten niet gecheckt?

TEAMS SAMENSTELLEN

Dat er enig inzicht wordt vereist merk je al bij het samenstellen van je team. En of dat nu aan de kant van de terroristen of aan die van SWAT is; beide teams dienen met nauwkeurigheid te worden gekozen.
Omdat het spel SWAT 2 heet, en geen 'Bloody Terrorist', besloot ik te beginnen met het spelen aan de kant van SWAT. Eerst dien je dus een team samen te stellen. Hierbij moet je letten op de diverse eigenschappen van je teamleden.
Al je teamleden scoren beter of minder op de volgende verschillende vaardigheden: Colt 1911, MP5, Shotgun, Sniper Rifle, Element Leader, Sniper, Explosives, EMT, K9, Entry, Tear Gas, Rappelling, Hand-to-Hand, en First Aid (Eerste Hulp).
Voor de terroristen geldt hetzelfde op het gebied van: Hand Gun, Auto Gun, Sniper Rifle, Hand-to-Hand, Grenade, Bomb en Boobytrap.
Het is belangrijk je leden goed te kiezen zodat je in de praktijk de juiste mensen op de juiste plaats hebt.
Een SWAT team bestaat standaard uit een Element Leader, een Scout, een Rear Guard en twee Assaulters. Daarnaast kun je nog kiezen uit een heleboel andere officieren, alleen zijn die niet allemaal klaar voor duty. Sommigen moeten eerst nog een training afronden of bepaalde vaardigheden oefenen, voordat ze de echte harde wereld in mogen.
Deze trainingen kosten geld en je hebt als speler dan ook een bepaald bedrag tot je beschikking om ze te betalen. Daarnaast heb je dat geld nodig om je team van de juiste materialen te voorzien.

En het was zo'n nette buurt.

WIE DOET SWAT?

De Element Leader is de chef van je team en draagt alle verantwoording voor de uitkomst van een bepaalde missie. Hij bepaalt de snelheid, de formatie en positie van Scouts en Rear Guards.
De Scout is van levensbelang en gaat meestal als eerste een bepaald gebouw binnen. Meestal hebben ze een spiegel in hun inventory waarmee op sneaky wijze de omgeving kan worden bespied (om hoeken kijken enz.).
Assaulters zijn de meest zwaarbewapende leden van je team, klaar om de terroristen met een welgemikt schot tussen de ogen uit te schakelen. Beter is het natuurlijk om zonder een kogel te hebben afgevuurd,

Hé, vergeet je zegeltjes niet!


Tijd om m'n tweede team naar binnen te sturen.

Quest

Ze kwamen binnen zonder kloppen.

Van dat eikeltje hebben we geen last meer.

Gijzeling in een gigantisch gebouw.

de bad guys te overmeesteren.
De Rear Guard is degene die de dekking verzorgt voor de leden die in de voorhoede opereren.
Als je team compleet is, is het tijd om de uitrusting te kopen. Hierbij moet je denken aan eenvoudige wapens maar ook Shotguns en Sniper Rifles. Andere handigheidjes zijn spiegels, flitslampen, explosieven, gasgranaten, zaklampen, een verbanddoos en ga zo nog maar even door.

Afhankelijk van de uitkomst van een missie, krijg je geld op je rekening gestort. Dit geld komt van publieke fondsen en gemeentelijke instellingen, dus het is erg belangrijk hoe je een missie voltooit. Storm je (in de rol van SWAT) als een Rambo een bank binnen en knal je alle overvallers een kogel door hun zaagselhoofden dan is dat leuk en aardig, maar als daarbij ook twee gijzelaars het loodje leggen, zal de publieke opinie je niet gunstig gezind zijn. Gevolg daarvan is dat je minder geld in het laatje krijgt waardoor je minder goede uitrustingen kunt aanschaffen en trainingen van nieuwe officieren niet kunt betalen.

PENIBEL

De bedoeling is de plaats van het misdrijf onopvallend te betreden (er nog steeds even van uitgaande dat je SWAT speelt). Hiervoor heb je allemaal handelingen die je je diverse teamleden kunt laten uitvoeren. Het spel doet wat dat betreft veel aan X-Com denken, alleen met het verschil dat SWAT 2 real-time is (godzijdank).
Je kunt je leden laten bukken, kruipen, rennen, tot de aanval over laten gaan, richten, een granaat laten gooien, een terrorist trachten te overmeesteren; kortom alles wat nodig is in penibele situaties.
Daarnaast kun je een helicopter inschakelen, contact houden met de radio voor de laatste gang van zaken en desgewenst een stormram-tank laten inschakelen (wat erg tof is!).


POWER TIP

(Als SWAT) Probeer zo lang mogelijk met terroristen te blijven praten, terwijl een deel van je team het gebouw besluipt.

Soms zul je moeten proberen een gijzelaar te redden of eigenhandig een terrorist trachten te overmeesteren. Afhankelijk van de punten van de diverse skills en de verrassing waarmee je tot diverse acties overgaat, zul je wel of niet slagen.

TERRORIST

Als terrorist heb je natuurlijk hele andere opdrachten en handelingen. Hier is het bijvoorbeeld de bedoeling om een bank te beroven en veilig weg te komen. Of diverse bommen onopgemerkt te plaatsen.
Als je denkt dat je als boef wèl ongestoord iedereen kunt neerknallen, heb je het mis. Want als de computer SWAT speelt, heb je aan het 'boef-zijn' een zware kluif. Zomaar gijzelaars neerschieten zorgt ervoor dat het SWAT team ook sneller tot de aanval overgaat en dan is de kans op ontsnapping erg gering

ULTIEM

De zeer diverse missies en de bijbehorende spannende muziek maken dat je tijdens het spelen van SWAT 2 op het puntje van je stoel zit. Iedere actie kan een foute zijn en achter iedere hoek kan een geweerloop jouw kant op wijzen of kan een bom geplaatst zijn.
De mannetjes zijn alleen wat klein maar voor de rest is op SWAT weinig aan te merken. De diverse locaties zijn gedetailleerd vormgegeven en bieden alle mogelijkheden voor ijzingwekkend spannende confrontaties tussen de wet en de criminaliteit. Deze strijd zal worden uitgevochten op bouwterreinen, vliegvelden en parkeerplaatsen maar ook in pakhuizen, banken, kantoren en scholen.
Als je alle missies gespeeld hebt (vijftien aan beide kanten), kun je met een map-editor je eigen missies bouwen en ze tevens op internet zetten.
Vooral met elkaar (via netwerk of internet) is dit spel de ultieme variant op politie-agentje spelen.


RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,8
originaliteit	9,0
speelbaarheid	8,5

▲ Zowel cop als terrorist spelen

▲ Met een tank een huis inrijden

▲ Erg realistisch

▼ Niet voor shoot'em up fanaten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16Mb RAM, 90 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130


8,7

Liefhebbers van het serieuze politiewerk kunnen hun hart ophalen. Shoot'em upfanaten zullen naar mijn menig minder aan hun trekken komen. Al met al is SWAT 2 erg compleet, realistisch, leuk, spannend maar wel vreselijk moeilijk. SWAT gonna make you SWET.
JAN


POWER TIP

(Als terrorist) Schiet een gijzelaar dood als je eisen niet ingewilligd worden. Dat zal anderen helpen.

...nde van die Porsche.

DEAD ZO

GTI doet een spectaculaire poging het futuristische sport genre nieuw leven in te blazen met Dead Ball Zone; een spel dat zo'n beetje alle sporttypen met elkaar combineert in één groot bloedbad.

BACK TO THE FUTURE

Ik hou persoonlijk wel van futuristische sporttitels: Pitball van Accolade was leuk, PULP van Psygnosis was mooi en Blast Chamber van Activision was helemaal een titel om je vingers bij af te likken. Ken je die laatste nog? Dat spel waarin je met een stel tegenstanders in een draaiende kubus zat opgesloten met een rugzak vol explosieven, terwijl die kubus als een malle rondjes draaide. Blast Chambers is nog steeds een van de meest originele titels in mijn spelletjeskast. Toch schijnt het spel niet zo goed verkocht te hebben als de makers hadden gehoopt. Zou er dan misschien helemaal geen markt zijn voor futuristische sportgames? GTI denkt van wel en Dead Ball Zone moet dat aan gaan tonen.

SPORT-COCKTAIL

De makers hebben het slim gedaan. Dead Ball Zone is namelijk een soort futuristische mix tussen een hele zooi populaire sporten en dus eigenlijk leuk voor zo'n beetje iedereen. Het speelt zich af op een duister sci-fi, zaalvoetbal-achtig veld, afgezet met metershoog schrikdraad en voorzien van twee elektronisch bewaakte goals. Doel van het spel is met jouw bal zoveel mogelijk punten te scoren in de vijandelijke goal. De bal wordt, American Football-stijl, gedragen en bijna alles is geoorloofd om de tegenstander te stoppen op zijn weg naar de overkant. Zo kan je hem bijvoorbeeld op zijn bek slaan, op zijn hoofd rammen of zijn benen onder hem vandaan trekken.

KETTINGZAGEN

De characters hebben verschillende moves en er is een groot verschil tussen de verschillende teams, die variëren van hordes koelbloedige gladiatoren tot groepen moordzuchtige clowns. Als de spanning echt hoog oploopt en het handen- en voetenwerk is niet genoeg om de tegenstander te stoppen, kun je je beroepen op een uitgebreid arsenaal aan bommen, vlammenwerpers en kettingzagen. Je kan je voorstellen dat het speelveld binnen no-time bezaaid ligt met lijken en besmeurd is met bloed. Gelukkig staat er in Dead ball Zone geen scheidsrechter, anders zou het rode kaarten regenen!

WISSEL!

Aangezien je mannetjes niet van staal zijn en ze na één quarter soms al helemaal naar de filistijnen zijn, heb je natuurlijk een heel leger wissels op de bank zitten. Maak hier wel wijs gebruik van, want op een gegeven moment is je bank leeg en ben je met een team vol lamlendige sukkels aan het Deadballen. Iets waar ik niet echt veel van begreep, waren de obstakels die GTI in de speelvelden heeft verstopt. Dit zijn een soort tegeltjes waaruit, op willekeurige momenten, muren, magnetische straling of lasers tevoorschijn komen. Wanneer dit precies gebeurt en waarom is me een raadsel, maar verwarrend en verrassend is het wel!

PUNTEN

Ook de puntentelling van Dead Ball Zone is speciaal want niet elk goal is een goal. GTI heeft de scores een beetje afgekeken van

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	9,5
speelbaarheid	9,0

- ▲ Origineel
- ▲ Veel actie, veel bloed
- ▲ Sporten en beuken
- ▼ Computer is erg sterk als tegenstander

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8,8

Dead Ball Zone is een hele vette titel die best weleens een succes zou kunnen worden. De mix van football, voetbal, hockey, handbal, basketbal en freefighting, verpakt in een futuristische sci-fi game is niet alleen spannend, maar ook nog eens origineel. Als je van sport houdt en van bloed, dan is Dead Ball Zone echt een game voor jou.
ANDREAS



Last van dooie ballen?


Wie heeft die bal eigenlijk?

POWER TIP
Wissel je mannetjes voor ze het loodje leggen


Deze kamikaze worp is niet te stoppen


Shit, m'n broek in de fik!


Die kan wel wat peper in z'n reet gebruiken.

D BALL
NE

het basketbal want hoe verder je van het doel staat, hoe meer punten je kan scoren. Als je in de 'zone' komt tellen je goals voor één punt, terwijl van een afstand geschoten ballen je drie- maar ook vijfpunters kunnen opleveren. Dat scoren doet trouwens weer veel aan handbal denken, aangezien je je mannetjes ook full-speed de zone in kan laten springen en de bal met volle kracht in het elektronische net kan dumpen.

VLOEIENDE FLOW

Op de graphics van Dead Ball Zone valt weinig aan te merken. De characters zien er mooi uit en het spel beweegt echt supervloeiend.
Het is vooral lekker om weer eens een heel nieuw spel met een frisse engine te spelen. GTI heeft echt zijn best gedaan om een heerlijk speelbare game neer te zetten.
De gameplay is verbazingwekkend snel, zonder verwarrend te worden, iets wat me altijd zo stoort aan hockeygames. Zelfs de spectaculaire ontploffingen op het veld vertragen het spel niet en maken het allemaal nog leuker om naar te kijken.

FLINK WENNEN

Het enige nadeel van de game merkte ik op toen ik het spel in mijn eentje ging spelen.
Eerst was ik aangetreden tegen Boris en moesten we allebei flink wennen aan de nogal ingewikkelde controls van de game. Gelukkig had ik een mailtje gehad van GTI waarin de belangrijkste moves beschreven stonden, maar voordat we ze een beetje onder de knie hadden, waren we toch al weer een paar uurtjes verder.
Nu maakt dit niet zo veel uit als je tegenstander ook voor het eerst achter die knoppen zit en net zo hard als jij moet wennen aan de besturing, maar als je in je eentje aantreedt tegen de computer, word je flink in de pan gehakt. Misschien heeft GTI de computertegenstanders wel een beetje te slim gemaakt.


Hier met die bal!


Leuke moves toch?


Hé jongens, geen vlekken op het parket maken.


Hahaa, in de kruising.


Opzij, opzij, opzij!


Dat wordt een vijf-punter.

POWER TIP

Leer hoe je je vijanden kan omzeilen.


Het lijkt wel een disco hiero.


Schot voor open doel.

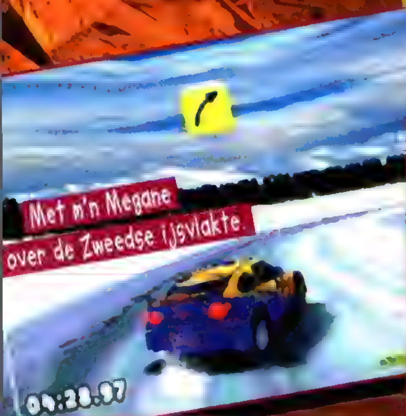

Deadballetje leggen niemand zeggen.

preview

Colin McRae RALLY



Wie kent Colin McRae niet? McRae is ex-wereldkampioen en nog steeds een van de meest succesvolle rallycoureurs van dit moment. Een veelbelovende titel dus...



Met m'n Megane over de Zweedse ijsvlakte.



Grapje van de makers.


Met het eerste slippertje zo te zien.

Langs de Indonesische stranden.

00:53.17

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9⁰
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	9⁵

- ▲ 48 circuits
- ▲ Realistisch
- ▲ Goede controle over de wagens
- ▼ Geen concurrenten in de baan

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

9⁰

Een heerlijke rallygame. Realisme in optima forma met voortreffelijk sturende wagens en een aanbod van 48 verschillende circuits.

EO

REALISTISCH

Het uitgangspunt van de makers van CMR was (als zo vaak) een realistische racegame te produceren. Dat Codemasters op dit gebied geen concessies heeft gedaan, blijkt uit het feit dat je helemaal alleen de verschillende parcoursen moet afwerken. Op zich is het natuurlijk leuk(er) als er ook concurrenten in de baan zijn (en dat is in de meeste andere rally-sims ook het geval) maar in het echie doen de rally-jongens het ook alleen. Niet helemaal alleen natuurlijk want vanzelfsprekend is er ook een co-piloot van de partij.
Ook wat dit betreft is CMR net even realistischer dan de meeste andere rally-games. Vaak hoor je in games zo'n co-driver dingen roepen als 'easy-left', 'hard-right'; maar hier hoor je de stem (van Colin's echte co Nicky Grist) roepen wat ie hoort te roepen dus: '1-left', 5-right' enzovoort.

MEER REALISME

Wat verder bijdraagt aan het realisme is het feit dat je auto zichtbare schade oploopt en dat tijdens het rijden de modder vastkoekt aan je wagen. Ook het geluid mag er wezen. De wagens zelf klinken goed (neem even gas terug en je hoort het gereutel van de knalpot) en als je kiest voor een van de twee 'in-car views' hoor je duidelijk op welke ondergrond je rijdt en voel je de modder haast onder je voeten door glijden.
Ook worden de concurrerende tijden in deze game neergezet door bekende coureurs als Kankkunen, Sainz en Auriol.

48 CIRCUITS

Wellicht dat je het rijden zonder directe tegenstanders een gemis vindt, feit is wel dat daardoor geheugenruimte wordt bespaard en Codemasters heeft die gebruikt voor het creëren van een enorm aanbod aan circuits.
Maar liefst 48 verschillende parcours liggen voor je klaar.
Verspreid over acht verschillende landen is het scheuren geblazen door en over modder, sneeuw, regen, stof, bergpaden, bossen en landweggetjes.

MES DOOR DE BOTER

Als je al stiekem naar het rapport hebt gekeken dan begrijp je al dat ook de belangrijkste feature, het rijgedrag van de wagens, dik in orde is.
Ik kon in deze bèta-versie rijden met een Subaru Impreza, Renault Megane en Ford Escort en alledrie sneden ze als een mes door de boter.
Remmen, driften, slippen; alles gaat zoals het moet gaan en constant houd je het gevoel dat je alles onder controle hebt.

BIJGESCHAAFD

CMR is in mijn ogen een topgame waar weinig op valt aan te merken. De details en achtergronden van de circuits vond ik wat 'pixel-achtig' maar, zoals gezegd, ik speelde een vroege bèta dus er is best kans dat op dit nog het een en ander bijgeschaafd zal worden.



Time Trial in Monte Carlo.

POWER TIP

De two player mode werkte bij mij nog niet maar ik ga er vanuit dat je afzonderlijk van elkaar een tijd moet neerzetten. Mocht je echt in splitscreen tegen elkaar kunnen rijden dan mag je wat mij betreft nog een halve punt bij het eindcijfer optellen.



Tommi Mäkinen RALLY

Wie kent Tommi Mäkinen niet.
Mäkinen is de huidige wereldkampioen rally en heeft ook dit jaar al de nodige zeges op z'n erelijst.
Een veelbelovende titel dus...

Veel lange rechte stukken in de States.

Rustig aan, anders worden de mensen wakker.

Geen co-piloot maar pijlen die de bochten aangeven.

De in-car view geeft een goede indruk van de snelheid.

RAPPORT

graphics	7^{2}
geluid	6^{5}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	7^{5}

▲ 130 circuits!

▲ Veel game modes, incl. Track Editor

▼ Stuurt niet prettig

▼ Niet realistisch

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Europress
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7^{4}

Was het aanbod van Colin McRae Rally al zeer groot; 130 circuits slaat natuurlijk alles. Ook qua spel modes en overige opties scoort TMR hoog. Maar op belangrijke punten als besturing, graphics en geluid is TMR niet meer dan een middenmoter.

VERGELIJKEN

Nadat ik Colin McRae Rally had gespeeld, was het de beurt aan de game van de huidige wereldkampioen: Tommi Mäkinen. Een mooie gelegenheid dus om beide games te vergelijken.
Qua realisme wint Colin McRae (CMR) op alle fronten. Zo missen we in Tommi Mäkinen Rally (TMR) bijvoorbeeld de co-piloot. De bochten worden hier slechts aangegeven door gekleurde pijlen. Heel anders dus dan in CMR waar je Nicky Grist op echte rallywijze hoort roepen wat voor soort bochten je kunt verwachten.
Je auto loopt in TMR weliswaar schade op (die je na de race eventueel kunt repareren), maar die schade wordt niet zichtbaar gemaakt.
Het geluid is helemaal een stuk slechter en minder realistisch dan in CMR. Het lijkt een beetje alsof je op het toilet zit in een woning vlak achter een geluidswal. Een soort continue geruis dus.

130 CIRCUITS

Het punt waarop TMR z'n concurrent, en in feite alle games op dit gebied mijlenver achter zich laat, is het circuitaanbod. Maar liefst 130(!) parcours zijn in de game aanwezig. Tja, en daar kan zelfs CMR niet tegenop.
De afwisseling van de circuits is goed: sneeuw, modder, asfalt, heuvels; alle aspecten van het rallyrijden komen aan bod.
Ook qua race-opties is het aanbod van TMR dik in orde. Naast de gebruikelijke Time Trial en Championship is er ook een uitgebreide Arcade mode, een 'Challenge Tommi' mode en (heel bijzonder) een Track Editor waarmee je zelf je eigen circuits kunt bouwen compleet met weerinstellingen enzovoort. Ook de Two Player mode is aanwezig en in dit geval in splitscreen waarbij je je tegenstander dus in beeld hebt.
Anders dan in CMR race je in de Championship mode tegen (drie) tegenstanders maar ik vond het rijgedrag van de overige gasten zo onrealistisch dat ik daar niet echt kapot van was. Als je het echter leuker vindt om je tegenstanders te zien in plaats van alleen tegen de klok te rijden, is dit natuurlijk een pluspunt.

ONDERUIT

Tot op dit punt houden de games elkaar aardig in evenwicht. Maar TMR gaat wat mij betreft lelijk onderuit als we in een van de negen auto's plaatsnemen en het gas open zetten.
Waar ik bij CMR echt het 'rally-gevoel' kreeg als ik de wagen dwars de bocht ingooide en via een beetje bijremmen en -gassen de bolide weer uit de bocht sleurde, stelde TMR me zwaar teleur. Het is wat moeilijk te omschrijven maar ik had het gevoel alsof de wagens niet helemaal goed in het spel geïntegreerd zijn. Alsof de auto's als objecten op de circuits zijn neergezet en niet echt een onlosmakelijk onderdeel zijn van het geheel. Ik hoop dat je een beetje begrijpt wat ik bedoel.
Daarbij is de besturing aan de vage kant, hoe je die ook instelt, en dat maakt het rijden gewoon een stuk minder plezierig.
Kortom, Tommi mag zeker hier en daar wat plusjes noteren maar wat mij betreft is Colin de echte champ, in ieder geval op gamesgebied.

ALIENEARTH



Jagen of opgejaagd worden? Dat is de vraag in dit nieuwe adventure van de makers van KKND.

SLAVEN

In de 21e eeuw is de mensheid weer eens van god los. De aarde is verdeeld in verschillende kampen die elkaar genadeloos bestoken met nucleaire wapens. Hierdoor sterft een groot deel van de bevolking en gaan kennis en technologie verloren.
Een buitenaards alienras, genaamd de Raskha, ziet haar kans schoon. Ze landen, veroveren de verzwakte aarde en maken de overgebleven mensen tot slaven. Diegene die niet als slaaf zijn ingelijfd, houden zich schuil in catacomben onder de vernietigende steden. Andere groepen mensen trekken zich terug in de jungle en stichten primitieve nederzettingen. Maar ook daar zijn ze niet veilig.

JACHT

Jij speelt de rol van Finn, een slaaf die opgegroeid is in deze onderdrukte wereld. Je bent goed de pineut want deze keer ben jij de 'uitverkorene' in een spel dat door de Raskha wordt georganiseerd.
Jij bent namelijk de nieuwe prooi in een jacht die overal op aarde gespeeld wordt. Je wordt buiten je dorp in de jungle vrijgelaten, met de wetenschap dat wanneer de sirene loeit de aliens op je gaan jagen. Niemand van je dorp gaat ervan uit dat je de jacht overleeft.
Al spelende is het 'kill or being killed' als begrijpt wat ik bedoel. Je simpele taak? Blijf uit de klauwen van de Raskha, ontrafel de geschiedenis van je planeet, stippel je toekomst uit en zorg voor de vrijheid van je volk.

MIX

AE is op het eerste gezicht een standaard 3e persoons adventure. Je ziet je karakter Finn schuin van boven. Het hele scherm wordt gebruikt voor de omgeving waar Finn zich in beweegt. Je inventory, onderverdeeld in wapens en objecten en een kader waarin je gesprekken voert, verschijnen midden in beeld als je ze activeert.
Naast praten, puzzelen, zoeken en voorwerpen combineren kun je ook vechten. In het begin doe je dit nog met een zelf in elkaar geflanste speer maar later krijg je steeds geavanceerdere wapens tot je beschikking.
De manier van vechten is ook belangrijk. Hoe vaker je een of ander gemuteerd gedrocht of slijmerige alien aan stukken hakt, hoe beter je daarin wordt. Daarnaast is je health van wezenlijk belang. Je kan damage oplopen maar je kan ook aansterken door goed te eten of door medicijnen te scoren. Die zul je hard nodig hebben want elke omgeving kent zijn eigen vijanden. Naast de irritante Raskha die overal opduiken, kent de jungle gigantische libellen, rupsen, slangen en meer van die dingen. In de catacomben lopen ongure types en mannetjes met losse handjes rond. Dat wordt een heet en lang jachtseizoen!

POWER TIP

Gebruik de lappen, de jenever en de fles met elkaar en je hebt een molotovcocktail.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,5
originaliteit	7,5
speelbaarheid	8,5

- ▲ Mooi uitgewerkt
- ▲ Wapens worden steeds beter
- ▲ Goede mix
- ▼ Finn kan niet rennen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 80 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Beam Soft./Playmates Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8,3

Door het thema en de mix van actie, RPG en adventure doet het spel nogal denken aan Fall Out maar ook fans van Diablo en Ultima 8 zullen zich in Alien Earth kunnen vinden. Al met al een smakelijke cocktail die niet zal teleurstellen.

JAN

review

Ayrton Senna Kart Duel 2

Het is bij computergames heel vaak zo dat een tweede deel een stuk beter is dan z'n voorganger. Heel vaak, maar niet altijd...


De meester zelf. Net zo'n [illegible] als Coulthard?

Onder de grond

Oeps, slippertje.

VERBAASD

Een kleine anderhalf jaar terug testte ik deel 1 van Ayrton Senna Kart Duel. Grootste minpunt vond ik destijds dat het spel geen two player mode kende en vooral te makkelijk was.
Een two player mode zit er nu wel in en het is denk ik een ietsiepietsie moeilijker geworden maar verder is er werkelijk niets aan het spel verbeterd. Sterker nog, naar mijn mening is deel 2 stukken minder en dat verbaasde me in hoge mate.

SENNA MEMORIAL

De opzet van het spel is nog steeds sober: een Time Attack mode, VS Battle mode en de Grand Prix mode.
De Grand Prix mode bestaat uit drie klassen. De bedoeling is door goede resultaten te promoveren naar een hogere klasse en zo in totaal acht circuits af te werken.


[illegible]

Net als in deel 1 kun je in de zogenoemde Senna Memorial mode korte filmpjes en foto's van de beste coureur aller tijden bekijken. Leuk voor de fans die Senna bijvoorbeeld kunnen zien karten en waterskiën.
In het optiemenu kun je verder kiezen uit drie moeilijkheidsgraden die in de praktijk weinig van elkaar verschillen. Zowel in de easy- als in de normal mode had ik in ruim een uur de hoogste klasse bereikt.

BELACHELIJK

De acht circuits zien er aardig uit en zijn, logischerwijs, aan de korte kant. Gemiddeld doe je er ruim een halve minuut over een rondje en een totale race bestaat uit drie rondjes. Binnen twee minuten heb je een race dus afgewerkt.
Nu zou dat niet zo erg zijn als de races bijzonder enerverend waren, maar dat is allerminst het geval.
De besturing van de karts is weliswaar redelijk (wel even de kart goed afstellen) maar het beeld is vrij schokkerig en met name de (zeven) tegenstanders dragen niet bij aan het realisme van deze race-game.
Afgezien van het feit dat de racers te pas en te onpas hun vuisten ballen en rare kreetjes uiten, slingeren ze als dronkemannen over het circuit en nemen ze de bochten met een belachelijke snelheid die jij nooit kunt evenaren.
Even onrealistisch is dat je het tijdverlies in de bochten makkelijk weer goed maakt op het rechte eind want jouw kart is op die stukken bijna twee keer zo snel.

POWER TIP

Bewaar je geduld bij het inhalen. Blijf in de bochten achter je voorganger hangen en haal 'm in op het rechte eind.



KINDERACHTIG

Het spel als geheel komt, anders dan deel 1, bijzonder kinderachtig over. Ik noemde al die gebalde vuistjes en rare kreten maar ook het geluid van de karts (parende muggen) en de niet uit te zetten nerveuze achtergrondmuziek doen absoluut niet aan een serieuze race-game denken.
Ik heb nog even gezocht naar sterretjes, paddestoelen of andere powerups maar die waren er niet; je zou kunnen spreken van Mario Kart zonder humor maar dat is teveel eer voor dit spel.
De game kent verder slechts twee views en de two player mode zelfs maar één wat echt te weinig is. Ook de 'replay' stelt weinig voor en klopt soms niet. Zo eindigde ik een race als eerste maar in de herhaling ging ik als tweede de finish over.
Tja, wat moet ik verder zeggen. Een slorig, beperkt, kinderachtig race-spelletje lijkt me wel voldoende eigenlijk.

RAPPORT

graphics	7.0
geluid	4.5
originaliteit	3.0
speelbaarheid	5.2

- Deel 1 was beter
- Niet realistisch
- Niet spannend
- Kinderachtig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Sunsoft
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

4.9

Was deel 1 van Kart duel nog redelijk te pruimen, deel 2 is een bittere teleurstelling. Om met een cliché te besluiten: Senna zou zich in z'n graf omdraaien als hij wist dat er een racegame van dit niveau zijn naam draagt.


Een 'vol gas' bocht


Slechts één view in de two-player mode.


Die haal ik niet meer in.

ARMY MEN



Oorlogje spelen is altijd al populair geweest. Na de tinnen soldaatjes, kwamen de plastic soldaatjes en die plastic speelgoed soldaatjes komen nu tot leven in Army Men.

PLASTIC

Bij de bèta van Army Men zat een persbericht van Ubi Soft met daarop een plaatje van de box-shot. Dat is een afbeelding van hoe het spel er in de winkel uit zal zien. Dit, samen met de berichten die ik op internet over dit spel had gelezen, deed me sterk denken aan de film Toy Story. Ook daar komen speelgoed soldaten tot leven. En dat is dus ook precies wat de makers voor ogen hadden bij het uitwerken van Army Men.

SARGE

In een zeer lachwekkend en authentiek polygoon-achtig filmpje vertelt een donderende stem dat de Tanned (de bruine legertjes) het gebied van The Green (de groene legertjes) hebben aangevallen. En dat kan natuurlijk niet.
In Army Men speel je Sarge, een soldaat in dienst van het groene leger. Je bevindt je op een grote landkaart met horizontale en verticale mapcoördinaten. Schuin van boven moet Sarge zich in vijftien missies (met een aantal sub-opdrachten) al schietend, bruggen opblazend, spionnen onschadelijk makend, voertuigen kapend en mijnen leggend als een echte soldaat bewijzen.
De vijftien missies spelen zich af rond drie verschillende terreinen; woestijn, bos en moeras waarin de Tanned voortdurend in grote getale aanwezig zijn. Daarnaast zijn er ook nog grijze en blauwe soldaatjes. Zij vervullen een kleine maar belangrijke rol in het spel doordat ze als speciale eenheden kunnen fungeren, bijvoorbeeld als vijandelijke spionnen. Sarge's beweging zijn zeer herkenbaar; hij kan knielen, liggen, en gericht vuren overeenkomstig met de houding van de echte plastic soldaatjes. Onderweg vind je verbanddozen, extra munitie en nieuwe wapens.

ARCADE

Ondanks dat het spel veel actie, opdrachten, grote mappen en humor kent, stelt AM toch enigszins teleur.
Ik had veel liever gezien dat het een soort van strategisch oorlogsspel was geworden waarin speelgoed soldaten hun tegenstanders met vergrootglazen konden laten smelten. Of ze opblazen met lucifers. Meer van die dingen dus die in de film Toy Story naar voren kwamen. Het enige dat echter doet denken aan het 'plastic gehalte' van het spel, is dat je tegenstanders smelten of in honderd stukjes ontploffen en dat voertuigen, net als met echt speelgoed, ondersteboven rollen en dat bijvoorbeeld van een jeep de wielas afbreekt. Dat is leuk, maar dat heb je na een paar keer wel gezien. Ook glimmen de soldaatjes niet zo lekker als op de voorkant van de box-shot en dat had wel gemoeten. Daardoor zijn de soldaten toch eigenlijk niet meer dan gewone game-warriors in een schuin van boven bekeken schietspelletje. Ook zijn er maar vijftien levels en kun je niet aan de kant van de Tanned vechten. Hiermee schiet het spel zichzelf toch een paar keer pijnlijk in de voet.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	8°
speelbaarheid	7⁵

▲ Speelgoed soldaatjes
▲ Wisselende opdrachten
▼ Niet saven in missies
▼ Plastic-element te mager uitgewerkt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 80 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: 3DO/Ubisoft
Distributeur: Ubisoft
Tel: 0032-27387414

7⁸

Army Men is geen slecht spel maar toch denk ik dat er veel meer in had gezeten dan er nu uitgehaald is. Jammer, want Army Men is verder zonder meer een vermakelijke game.

JAN


Bukken!

Deze brug is niet groot genoeg voor ons tweeën.


Mijn fort ligt zwaar onder vuur.


Die rijdt niet meer volgens het spoorboekje.

Vurig baasje, die Sarge!

Bewaak de brug tot het bittere eind.

POWER TIP

Probeer een vijandelijke tank niet neer te knallen, maar lok hem in een mijnenveld.

SPEC OPS

Ik speelde vroeger graag soldaatje. Lekker in de bossen met plastic geweertjes op elkaar schieten. Spec Ops speelt nu eens niet in de middeleeuwen of de toekomst, dus kan ik eindelijk weer eens echt 'soldaatje spelen'.

SCHIZO-FREEN

Het is lang geleden dat ik de tijd tijdens het gamen volledig vergat maar Spec Ops grijpt je vanaf het eerste moment bij de strot en laat je niet meer los. Allereerst is de manier waarop je SO speelt, uniek te noemen.

SO is volgens mij het eerste 'schizofrene' third-person spel. Je speelt namelijk met twee 'rangers' tegelijk. Met de tab-toets beweeg je tussen de twee 'trigger happy guys' heen en weer. Je hoeft niet bang te zijn dat de ene ranger in het bos verdwaalt als jij met de tweede ranger kogels aan het sproeien bent. De twee volgen elkaar namelijk gedwee, ongeacht wat je op dat moment uitspookt. Sterker nog, je 'partner' schakelt af en toe een vijand uit, die jij als speler op dat moment nog niet in de smiezen had.

Aan het begin van elke missie kun je uit drie typen rangers kiezen. De eerste ranger is een scherpschutter, de tweede blaast alles op en de derde lijkt op Rambo door zijn enorme mitrailleur. Zodra je een keuze hebt gemaakt, is het party-time en word je in een landschap gedropt.

PRACHTIGE LICHT-SPOREN

Bij mijn eerste missie was het meteen goed raak. Iedereen is vast wel eens in het kader van een leuk school- of zomerkamp, in een donker bos gedropt. Ik in ieder geval wel en als vijfjarige vond ik dat geen pretje. Dezelfde ervaring beleefde ik nu weer.

Het is werkelijk pikkedonker om je heen. Om de haverklap wordt ergens vandaan een dodelijke lading kogels op mijn rangers af geschoten. Prachtige lichtsporen verlichten de omgeving.

Na een tijdje ontdekte ik gelukkig dat je met de N-toets een infrarood-bril op kon zetten. Nu zag ik de rascals tenminste. Een voor een legde ik ze neer. Door over een lijk heen te lopen (hoe verzin je het) krijg je extra munitie of granaten. Bij elke treffer gaat je gezondheid logischerwijs achteruit. Je kunt dus niet al te driest tekeer gaan.

Mijn opdracht was het opblazen van een aantal trucks. Hier kwam mijn 'opblaas-ranger' goed van pas. Met een enorme knal blies ik de wagens stuk voor stuk op. Mission accomplished. Next one please!

VERS BLOED

Alle missies uit dit spel kennen dezelfde beklemmende sfeer. En dat is met name te danken aan de schitterende 3D-graphics, de soepele beweging van de rangers en de actie, die echt van alle kanten komt.

Het spelen met twee rangers tegelijk beviel me ook enorm. Soms staat de andere ranger er namelijk net wat beter voor en als je afgeknald wordt, heb je altijd nog een ranger over. Een level duurt dus wat langer.

Spec Ops pompt weer vers bloed in de combat-sims en dat had dit genre hard nodig.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	8°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

- Thrilling
- Lekker soldaatje spelen
- Volop missies
- Realistisch

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 24 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

8,8

Het feit dat ik Spec Ops, als verwende gamer, in de toekomst vaker wil gaan spelen, zegt al genoeg. Ik daag Quake- en Duke fans uit om dit spel te gaan spelen. Ze zullen het zeker cool vinden.

JJ

POWER TIP

Laat een van de twee rangers altijd een granade-launcher bij zich hebben, anders kun je geen trucks opblazen.

Daar heb je niet van terug hè?

Oeps, schiet ik m'n partner in z'n hol.

Zonder infrarood ga je dood

Zalig kerstfeest en vrede op aarde?

Wie heeft dit op z'n geweten?

Sssst, ik dacht dat ik wat hoorde.

Hé Jongens, de sparenbs branden aan!

review

Volgens Mindscape is Team Apache de meest realistische en best speelbare helicopter-sim die ooit is uitgebracht. Als het aan hen ligt, zwiep je Longbow 2, Comanche 3 en AHX-1 met een grote pisboog in de prullenbak.

BLUFFEN

Als iemand een produkt aankondigt als 'de game die alle andere games overbodig maakt', dan gaan de nekharen bij mij altijd een beetje overeind staan.
Ik weet natuurlijk ook wel dat de boys en girls van de marketing hun waren regelrecht de games-hemel in moeten prijzen, daar worden ze immers voor betaald, maar deze verkoopstrategie brengt de nodige risico's met zich mee. Want als je over een spel enorm loopt te bluffen en de recensies zijn vervolgens zwaar negatief, dan sta je in mijn ogen behoorlijk voor paal.
Ik haal daarom een aantal kreten uit het persbericht en bekijk of ze ook echt met de realiteit overeenkomen.

ZWABBERENDE CHOPPER

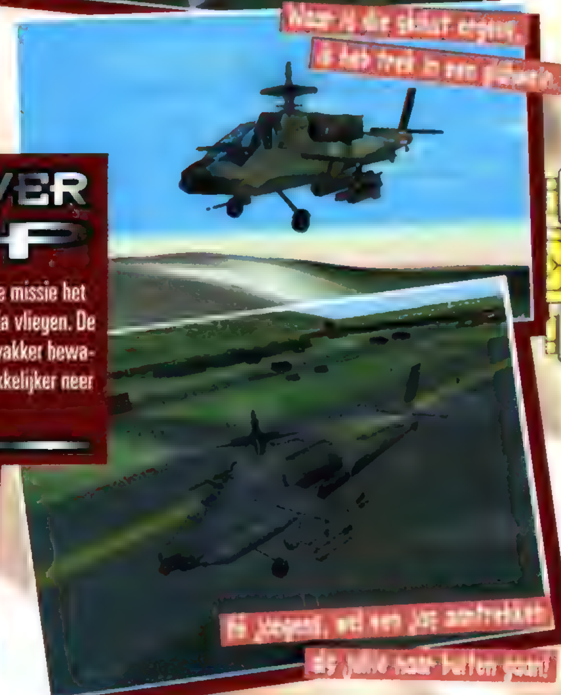
Allereerst noemt Mindscape TA 'de meest realistische, authentieke en best speelbare helicopter-sim die ooit voor de PC gemaakt is'.
Als realistisch en authentiek betekent dat je uren moet ploeteren voordat je de Apache AH64-A onder controle hebt, dan klopt deze tekst helemaal want het besturen van deze zwaar bewapende helicopter is bepaald niet eenvoudig. De besturing is erg gevoelig en de eerste uren zwiepte ik daardoor van links naar rechts.
De landschappen waar je overheen vliegt zijn mooi uitgewerkt en doen inderdaad levensecht aan. Maar dergelijke terreinen heb ik ook bij andere chopper-sims gezien, dus daar hoeven ze niet zo'n ophef over te maken.
Vervolgens zegt Mindscape dat het in TA allemaal om de harde actie gaat. Ze beloven dat je geen uren hoeft te wachten voor er een vijand in zicht komt; je wordt bij wijze van spreken al op de landingsbaan bestookt. Ook hier zet ik mijn vraagtekens bij. In mijn eerste missie in Colombia (drugsbazen knallen) heb ik ruim twintig minuten in de lucht lopen zwabberen zonder een coke-head te zien. Dat kan natuurlijk aan mij liggen (misschien vloog ik de verkeerde kant op), maar ik kreeg geen actie. Ik ben toen maar boompjes gaan schieten.
De tweede missie (in Letland) leverde wel de beloofde snelle actie op. Toen ik nog op de landingsbaan met de besturing aan het kloten was, had ik al een hittezoekende raket te pakken. Dat gaat dus weer even wat te snel. Een middenweg was beter geweest.

LOFZANG

Mindscape vervolgt de lofzang: 'Je krijgt adembenemende realtime 3D-beelden te zien, met veel verschillende wapen- en weereffecten. TA zal je blijven verbazen.'
Volgens Mindscape zouden de graphics er dankzij de uitgekiende engine zelfs op een lagere Pentium prachtig uitzien. Ik vond het echter wel meevallen. Op een Pentium 133 zijn de graphics toch wat aan de pixelige kant.
Het lijkt nu dat ik TA compleet de afgrond in kieper maar dat zou niet terecht zijn. TA is zonder meer een fraaie en goed speelbare helicopter-sim. Er is ook plenty actie voorhanden. Maar om nu te zeggen dat dit de allerbeste is, vind ik dus wat te ver gaan.




Ik duik en jij volgt he?
Gaan we New York even plat leggen?



POWER TIP
Je kunt de eerste missie het beste in Columbia vliegen. De vijand is daar zwakker bewapend en dus makkelijker neer te knallen.

RAPPORT
graphics 8°
geluid 8°
originaliteit 7°
speelbaarheid 8°

▲ Volop actie
▲ Mooie graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: TLC Domus
Tel: 020-4953030

7^{8}

TA is een sterke helicopter-sim die de vergelijking met de betere uit het genre zeker aan kan. Het is echter absoluut niet met afstand de beste sim ooit gemaakt. Mindscape moet dus een klein beetje dimmen.
J.J.

TEAM APACHE

preview

Na drie turn-based games, slaat X-COM een andere weg in. In X-COM Interceptor draait het namelijk om space combat.



INTERCEPTOR



Wat een geweld. De Melkweg is ook niet meer wat het geweest is.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	8⁵
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Veel te doen
- ▲ Meer dan alleen schieten
- ▲ Zit goed in elkaar
- ▼ Besturing is even wennen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 120, 16Mb RAM, 90 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8⁵

Interceptor is een zeer aangename mix tussen space combat en typische X-COM sim elementen. Vooral het gevraagde tactische inzicht tijdens de air combats sprak mij zeer aan. X-Com fans zullen niet teleurgesteld worden en ook de space piloten komen ruimschoots aan hun trekken. Missie geslaagd.

GEDURFD

De X-COM serie is naar mijn mening de enige waarin het turn-based element niet tot grote irritatie leidt. 'Never change a winning team' zou je dan ook geneigd zijn te denken. Toch heeft Microprose een andere weg ingeslagen en hebben we hier te maken met een space combat flight sim die overeenkomsten vertoont met de laatste X-Wing en Wing Commander games. Gedurfd, dat zeker. Maar ook geslaagd?



ONDERZOEK

Ondanks het verlaten van de vertrouwde gameplay, heeft MicroProse gelukkig genoeg van die typisch herkenbare X-Com elementen in XC-I behouden. Je begint op een X-Com basis in de ruimte. Vanuit die basis opereer je en krijg je verschillende missies toegewezen. Maar je kunt ook zelf acties ondernemen. Naast de reguliere vlieg-en-schiet-de-aliens-uit-het-lucht-ruim-opdrachten, is er ook nog een heleboel onderzoek te doen. Dit onderzoek is belangrijk want hierdoor krijg je betere wapens en betere schepen die je in latere missies kunt gebruiken.

Daarnaast is ook de piloot die je kiest van belang; de ene piloot voelt zich het meest thuis in een bomber terwijl je in andere gevallen beter met een snelheidsmaniak kunt vliegen.

LOGICA

Super geavanceerde spaceships kosten geld en dus zul je ook je inkomsten in de gaten moeten houden. Door in de 'mining outpost' te werken, krijg je geld en daarmee kun je zelf aan de slag. Je kunt hangars, construction yards en diverse outposts bouwen. Het is een simpel ABC-tje: meer geld = meer onderzoek, meer gebouwen en betere technologie. Da's logisch.

Daarnaast kun je ook kennis vergaren door even door de UFOpedia te neuzen waar allerhande info te vinden is over wapens, schepen, aliens en dat soort stuff. Wanneer je een alien ship neerhaalt, is het verhaaltje niet over. Door deze wrakstukken mee te nemen en te onderzoeken, wordt je kennis over de diverse technologieën ook steeds uitgebreider. Wederom logisch.

DWERG

En hoe ziet deze flight combat eruit? Erg goed, kan ik zeggen. Hier dringen zich inderdaad vergelijkingen op met games als X-Wing en Wing Commander.

Ook in XC-I is weer goed over alles nagedacht. Ze zullen de enorme outposts en alien ships, wanneer je eroverheen en onderlangs vliegt, je het gevoel geven een minuscule dwerg te zijn.

Ook is het meer dan 'schiet-maar-raak-voor-een-knaak'. Door bepaalde strategische onderdelen van vijandige alien schepen en basissen neer te knallen (radars, installaties, hangars) zul je de aliens langdurige schade berokkenen. Waarna je met een tot op de tanden bewapend schip die funzy aliens de nekslag toedient!



Volvette lasers in your face!



Mijn basis wordt aangevallen.

POWER TIP

Vlieg een paar keer een 'defend base mode' om aan de besturing te wennen.



Het lijkt op de kelk van een bloem maar het is een alien ship.



Deze gast hou je uit voor het lapje.

FRENZY!

Shoot'em ups zijn volgens de programmeur van Frenzy, Jonathan Court, veel te serieus. Daarom moest er maar eens een lollig schietspelletje komen...


En dit [illegible] de lava-wereld [illegible]

GIECHELEN

Jonathan was laaiend enthousiast in een diepgaand vraag en antwoord gesprek toen hij het spel presenteerde. Hij praatte over een revolutie in het shoot'em up genre, waarbij de serieuze ondertoon van de vroegere games is ingeruild voor een volledige 3D-wereld van gestoorde, cartoon-achtige slechteriken.

Als voorbeeld gaf hij een paar van de twintig eindbazen: de verschrikkelijke ijskastman, Sintermutantenklaas, en een grote boosaardige koekoeksklok. Je bestuurt een dubbeldekker-vliegtuigje uit de eerste wereldoorlog maar er is ook een level waarbij je een onderzeeër bedient. Over de andere voertuigen was Jonathan ook laaiend enthousiast: een wagen in de vorm van een brood, een modeltrein, een pinguin op een surfplank, raket-ijsjes, enzovoort.

Daarna giechelde hij dat ze nog net een vliegende g[illegible] hoofd van de [illegible] pers konden [illegible]. Ja, zo kan [illegible] Jonathan.

TAARTJES

Op zich had Jonathan [illegible]. Het spel ziet er anders uit dan de meeste shoot'em ups maar daar is dan ook alles mee gezegd. Door het drukke verkeer en de bonte omgeving zie je niet meer wat je doet, je hebt zo niet eens tijd om naar [illegible] leuke [illegible] voertuigen te kijken.

Het grootste gedeelte van de tijd vlieg je door dalen tussen twee berghellingen terwijl je de schietknop hebt vastgelijmd. Met een andere knop bedien je de speciale wapens, waaronder bommen, raketten, doelzoekende pinguïns, stinkbommen en schuimtaarten. Allemaal erg lollig.

ORIGINEEL

Het verhaal is al net zo vernieuwend en spannend als het spel zelf. Er was namelijk vrede op aarde, totdat een slechte-baron-met-Duitse-naam de wereld wilde veroveren. Om dat te bereiken bouwde hij een machine met een naam die in de videogame-wereld pas een stuk of dertigduizend keer is gebruikt: de Doomsday Device. Zo'n apparaat dient er in de regel voor om een gigantisch leger te vormen. Dit leger is meer dan groot genoeg om de wereld te veroveren, ware het [illegible] de [illegible]. Daarna krijgen we de verschillende levels. Het eerste level speelt zich af tussen die berghellingen maar daarna krijgen we een verrassend lava-level, een waterlevel en een sneeuwlevel!

Jonathan Court, is naast programmeur, ook producer van dit spel. [illegible] Jay Ken[illegible] gaf het [illegible] Jonathan om zelf een [illegible] Amerikaans restaurant te beginnen in Brighton, Engeland. [illegible] Jay!


Vrolijk kerstmis allemaal.

POWER TIP


Weinig techno in de techno-wereld.

Blijf onder de duwstraal van de robot.


Pas op, een vliegende haai!?


Haha, wat een knotsgekke sneeuwpop.

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	7,0
originaliteit	2,0
speelbaarheid	4,0

- ▲ Aardige graphics
- ▼ Irritant muziekje
- ▼ Te veel van alles
- ▼ Niet overzichtelijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: SCI
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130



Met Frenzy wordt de plank jammerlijk mis geslagen. Shoot'em ups worden echt niet leuker door er een zuurstok-filosofie op los te laten. Integendeel.

BJØRN



Niet zo boos kijken meisje

En nu allemaal tegelijk.

Tja, toen waren ze nog met z'n vijfen.

Het kon niet uitblijven. Na Spice Girls poppen, schoolspulletjes, keukenapparatuur en zelfs Spice Girls eetbaar ondergoed, is er nu het ultieme in superstar merchandize; Spice World, the videogame. Is dit de nieuwste truc van Spice Girls B.V. om onze kleine zusjes te beroven van hun zakcentjes?

SPICERIJ

Wie had ooit gedacht dat een paar van die middelmatige zingende meisjes met zulke middelmatige liedjes zulke kolossale hits zouden scoren? Ik in ieder geval niet. Maar wat is het dan dat deze vijf meisjes uit een of andere achterbuurt van London, tot Michael Jackson-hoogte heeft gebracht? Was het 'Girl Power' of gewoon een of andere invloedrijke platenmaatschappij die met slimme marketing technieken het jeugdige publiek van deze 'Price Girls' wist te manipuleren?
Ik heb er zo mijn eigen filosofie over. Deze vijf meisjes hebben naar mijn mening iets wat hen uniek maakt ten opzichte van al die honderden andere meidengroepen, namelijk het feit dat ze altijd zichzelf zijn. De arme meisjes zijn door hun tekort aan hersencellen en door indoctrinatie van hun managers en platenbazen, gaan geloven in hun eigen mythe. Hier bedoel ik mee dat bijvoorbeeld Baby Spice (je weet wel, die blonde) in het echt ook een volwassen vrouw is die zich gedraagt als een kleuter van zes. Vroeger werden dit soort mensen behandeld door een psychiater.
De Spice Girls, en hun platenmaatschappij niet te vergeten, verdienen er miljoenen mee. Hoe beschamend het er ook uitziet voor niet-fans zoals ik, bij de gemiddelde kleuter en vroege puber gaat het er blijkbaar in als koek. Wat ik ze in ieder geval wel moet nageven is dat ze oprecht zijn, ook al is het oprechte domheid.

A DAY IN THE LIFE OF...

O ja, ik was bijna vergeten waar het hier ook alweer om ging; Spice World: the game. Gezien mijn niet al te hoge dunk van de Spice Girls, kunnen jullie je ook wel voorstellen dat ik niet echt veel verwachtte van deze game. Ik bedoel, voorzover ik weet bestaat de hele merchandize-lijn uit dure troep. Het zou toch wel heel erg verrassend wezen als deze game een super-toffe R.P.G. zou blijken te zijn, of een 3D vechtgame a la Soul Blade.
Vrees niet want ik kan jullie verklappen dat Spice World gewoon een magere, nikszeggende maar toch commercieel doeltreffende game is; zoals het hoort dus!
Dit keer voorzien de makers in de ultieme behoefte van iedere Spice Girl-fan: een dag in het lichaam van een Spice Girl.

MAGERTJES

Het spel is verdeeld over een magere vijf levels. Aangezien mijn versie van Spice World een vroege versie was, kan dit natuurlijk nog veranderen (I don't think so).
Je kiest aan het begin van het spel de Spice Girl die je wilt zijn en met haar begin je aan de game.
Zo moet je als eerste


Alle troepen in het gelid.


Sporty Spice overdrijft weer eens.


De jetti-band.



Van dit soort gasten leren ze dansen.



Mel B. heeft het gehoord dat Geri het voor gezien houdt.


Dombo en Dopey.

naar de studio om een nummer te maken, daarna volg je een dansles en vervolgens kan je je eigen televisieopname van de dames regisseren. Dat is dus hoe het in het boekje van deze game zal komen te staan, nu even hoe het echt is.

KNIP & PLAK

Je eerste opdracht is dus om een Spice Girl nummer te maken. Nou ja, maken. Als Spice Girl heb je natuurlijk totaal geen creatieve input dus de songs waaruit je kan kiezen bestaan al. Het zijn de vijf hits die de Spice Girls tot nu toe op hun naam hebben staan en het enige dat jij hoeft te doen is verschillende geluidsfragmenten van één van deze nummers aan elkaar te plakken. Dit komt overigens wel angstig dichtbij de waarheid over hoe de dames in de studio te werk gaan. Laatst las ik namelijk dat niet één take van de zang van deze hits, in één keer is ingezongen. Elke take bestaat uit allemaal stukjes van ongeveer honderd pogingen, waarvan de minst slechte aan elkaar geknipt en geplakt zijn in de computer. Op die manier zou ik zelfs kunnen zingen, en ik ben een kraai van de bovenste plank!

POWER TIP

Plak het gekozen nummer goed in elkaar. Je moet er namelijk de hele tijd naar luisteren.

DANSLES

Als je klaar bent met het in elkaar gooien van een nummer, mag je naar de dansles. Hier moet jij met je Spice-poppetje danspasjes nadoen die een 'Saturday Night Fever'-achtig mannetje voordoet. De manier hoe je dit moet doen is overigens helemaal gejat van het spel Parrapia the Rapper (PU 10-1997). Elke dansmove is een toets op je joypad die je in een bepaalde volgorde en tempo moet nadoen. Doe je de moves exact zoals de dansgod het doet, en dit valt best wel tegen, dan mag je door naar de volgende Spice 'uitdaging'. Hier moet je de zojuist geleerde dansjes uitvoeren met allevijf de Spice Girls. Elke Spice kan je een ander dansje geven maar je kan ook de moves van eentje kopiëren naar de anderen. Als je zelf tevreden bent, mag je door naar het volgende, en alweer het laatste level.

NETWORK

Bij dit laatste level blijft de gameplay beperkt tot de camera-registratie van de dansshow van het vorige level. Met op de achtergrond je eigen verkniptje versie van een Spice Girls-hit natuurlijk. Ook dit kan je weer opnemen en zo vaak terugzien als je maar wilt. En hiermee eindigt het spel-gedeelte van Spice World. Wat rest is het zogenaamde Spice Network. Een compilatie van een aantal interviews met de dames, waar elke fan zijn portie broodnodige Spice-info krijgt voorgeschoteld. Dit geeft eigenlijk het beste aan wat voor een game Spice World eigenlijk is: een hebbedingetje voor de echte Spice-fan. Voor de echte gamer zit er niks in: geen mooie graphics, geen actie en niet genoeg gameplay om te boeien.

RAPPORT

graphics	5º
geluid	5º
originaliteit	4º
speelbaarheid	2º

- Te weinig game voor je geld
- Old Spice
- [illegible]
- Nietszeggende interviews

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

4º

Spice World is eigenlijk alleen voor de fan die simpelweg alles koopt waar 'Spice' op staat. Ik ben niet zo iemand en daarom vond ik deze game net zo interessant als een drie uur durende documentaire over het liefdesleven van de Oost-Chinese dwergeprinkhaan.
RUBEN









Big Time Classic is misschien een groot woord maar Twisted Metal verdiende destijds zeker een plaats in 'The Hall of Great Games'. Alle kans echter dat deze 4x4 blow'em up z'n ere-plaats moet afstaan aan Vigilante 8!

VIGILANTE SOUL

De jaren '70 zijn weer helemaal terug. De film Grease werd onlangs weer opnieuw uitgebracht en Saturday Night Fever werd onlangs uitgezonden door BBC, BRT, ZDF en SBS6. De ziel in de soul en de drive in de disco zijn weer tot leven gekomen.
In Vigilante 8 speelt deze seventies-revival een grote rol. De soul- [illegible] van Chassey Blue, het maximale minirokje van Houston 3 en de funky disco sounds laten weinig tot de verbeelding over.
Vigilante 8 is een bash-and-crash 4x4 carnage met een vleugje John Travolta.

COYOTE SPECIAL

Net als de bekende PC-knaller Interstate '76 speelt Vigilante 8 zich dus in de jaren zeventig af.
In een parallelle dimensie heeft de grote olie-crisis van die jaren de wereld op haar knieën gekregen. De VS wordt geteisterd door rellen, stakingen en extreme vormen van geweld.
Alle politiemachten van dit immense land zijn naar de grote steden gestuurd om daar de [illegible] te bieden. [illegible] een grote [illegible] zoo.
Een buitenlands syndicaat van vage maffiabazen ruikt hun kans en huurt dan ook een ervaren huurmoordenaar in om de boel eens flink op stelten te zetten.
Deze wreedste der [illegible] met de verkwikkende naam Sid Burns verzamelt op zijn beurt een groep tuig van het eerste uur om zich heen (de Coyotes) en de anarchie [illegible] is compleet.
Tijd om in te grijpen?

Ik dacht het wel, en jij mag deze verantwoordelijke taak op je nemen. Met behulp van een groep truckers (de Vigilantes) is het de bedoeling dat je die coyotes zonder enige scrupules van de weg blaast. Stuur een paar guided missiles op die klojo's af en wat rest is een coyote-special met ballen. Hele grote ballen.

MUCHO DIFFERENTO

De basis voor Vigilante 8 werd natuurlijk gelegd door Twisted Metal 1 en 2. Dit waren de eerste games die het bash and crash principe tot uitgangspunt hadden.
Twisted Metal 1 was een mega succes en deed de gamewereld op zijn grondvesten schudden. Deel 2 bleef daar echter wat bij achter. Ondanks de veel strakkere graphics en betere besturing vielen de verkopen tegen. Zou de consument geen trek meer hebben in verwrongen metaal, brandend rubber en head to head gevechten met Heilige Koeien?
Ik denk van wel. De gamer zit te wachten op een waardige Twisted Metal opvolger die weer wat nieuws weet te brengen. En je raadt het al; Vigilante 8 heeft op dit gebied heel wat in petto.
Ik had het al over de jaren zeventig uitstraling van het spel. De personages, de muziek, de auto's: we gaan echt 25 jaar terug in de tijd.
Maar ook de besturing en de totale feel van het spel is mucho differento. De bolides sturen eenvoudig en luisteren naar ieder commando dat je met je joypad naar de PSX stuurt. De bediening van het [illegible] is [illegible] een [illegible] te handel[illegible] en de interface is simpel en overzichtelijk.
Kortom: Vigilante 8 verdient sowieso een dikke tien als het aankomt op de gameplay.

MUCHO DIFFERENTO 2

Een ander groot verschil met Twisted Metal is de interactiviteit met de omgeving.
Waar TM2 vaak recht toe recht aan platforms biedt, gaat Vigilante 8





POWER TIP



Speel dit spel vooral split-screen tegen elkaar want dan komt je killer instinct het best tot zijn recht.



...willen die passagiers snel uitstappen!



VIGILANTE 8™

een paar stappen verder. Spoorwegen, ravijnen, gaten, kraters en (on)klimbare heuvels maken het zowel makkelijker als moeilijker voor de speler. Daarnaast zijn in Vigilante 8 veel meer decorstukken weg te blazen dan in TM 1 en 2 bij elkaar. Zie je een leuk zomerhuisje aan je voorbij trekken? Aarzel dan niet en schiet dat mooie dingetje meteen aan gort! Vliegtuigen op een verlaten vliegveld? Afschieten die handel! Een tank met nitroglycerine? Op eigen risico.
Schiet alles aan stukken want achter elke deur, onder elk voorwerp kan een verborgen powerup liggen. En die powerups maken Vigilante 8 nog sappiger. Want waar kan je zonder pardon een atoomraket door het raam van je medeweggebruiker rammen? En waar kan je zonder schroom een mijn op de achterbank van een irritante buurman deponeren?
Bij Vigilante 8, en maak hier gebruik van!

ULTIEME ZOOI

Het doel van Luxoflux en Activision om van Vigilante 8 het ultieme combat-racing spel te maken is bijzonder goed geslaagd.
Je hoeft je bij dit spel geen minuut te vervelen. Ieder seconde duikt er wel ergens een situatie op waar je als speler direct op moet reageren. De chaos is groot maar het blijft altijd overzichtelijk. Eigenlijk een beetje de ultieme puinzooi: een heldere vorm van anarchie met veel bloed, brandend rubber en gescheurd staal waarbij de vinger nooit van de trekker gehaald mag worden.
Het spel is bovendien ernstig verslavend. Dus de zwakkeren van geest en vlees zijn gewaarschuwd.


Holadiejee!


Met de vlam in de pijp schiet ik alles overhoop.


Henk in de wijngaard


Kijk, vliegen doe je zo.


Aanval op een oude loc.




Split-scraan spelen kan ook vertikaal.

Ja hallo, van boven heeft voorrang!

RAPPORT

graphics	9,6
geluid	9,0
originaliteit	8,5
speelbaarheid	10,0

- Totale Actie
- Lang speelplezier
- Buitencategorie besturing
- Strakke Graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision/ Luxoflux Corp.
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

POWER TIP

Schiet alles kapot wat je tegenkomt want de powerups en wapens liggen overal.



Vigilante 8 is een geweldige staalkraker

THOMAS



Euphoria



Euphoria is het meest bekend van de Knudde-games.

Veel PU-lezers dromen ervan ooit zelf een spel te maken en daarmee bergen geld en het respect van alle gamers te verdienen. In de werkelijkheid gaat het leven van games-developers niet bepaald over rozen. Vraag dat maar aan de jongens van Euphoria uit Helmond, de makers van de Knudde-games.

Even voorstellen

Naam:	MARIO VAN ZEIST
Geboren:	03-07-67
Opleiding:	Mavo
Functie:	Programmeur
Favoriete Game:	Quake 2

Naam:	Arthur van Jolen
Geboren:	21-10-68
Opleiding:	VWO
Functie:	Animator
Favoriete Game:	Indy Cart 2

Naam:	Hein Holt
Geboren:	13-11-73
Opleiding:	Havo
Functie:	Graficus
Favoriete Game:	Full Throttle

Naam:	Laurens van Donk
Geboren:	11-10-70
Opleiding:	Mavo/Technische opleiding-
Functie:	Programmeur
Favoriete Game:	Duke Nukem

KNUDDE ALS LAATSTE

Ik was eigenlijk nog net op tijd met mijn bezoekje aan Euphoria, gevestigd in een swingende woonwijk in Helmond.

Mario van Zeist, Hein Holt en Laurens van Donk hebben namelijk een maand geleden besloten het hoofdstuk games met 'Knudde, World Sports Tournament, de verboden versie' af te sluiten. Euphoria gaat voortaan de zakelijke markt onveilig maken.

De drie hebben lang over dit dramatische besluit nagedacht. De switch van games naar zakelijke software bleek echter onvermijdelijk. Pijn deed het wel.

Mario: "Kijk, als we met het maken van games genoeg geld konden verdienen dan waren we nu nog steeds games-developers. Maar wil je tegenwoordig een top-produkt maken, dan ben je alleen al een half miljoen gulden kwijt aan het ontwerpen van een spelconcept en een goede demo.

Ik zou ook veel meer personeel moeten aannemen. Het produceren van een game is tegenwoordig een complex proces. Het moet allemaal 3D zijn, meer dan dertig levels hebben en een multiplayer-mode bevatten. We hebben daar eenvoudigweg geen geld voor. En ik wil 's ochtends vroeg toch nog wel wat beleg op mijn boterham kunnen leggen."

OP DE COMMODORE

En het begon allemaal zo mooi voor Euphoria. Samen met Arthur van Jolen (werkt nu ergens anders) zaten de drie zwaar in de commodore 64-scene.

Laurens: "We woonden allemaal nog bij onze ouders thuis en programmeerden op zolder. Je kent dat wel. Je komt uit school, gaat op je kamer zitten en sleutelt tot diep in de nacht aan je game."

Het programmeren ging ze niet bepaald slecht af. Spellen als Hawkeye, Flimbo's Quest, Heli Rescue, Super Trucker en Desposible Heroes (8.9 in de PU!) genieten wereldwijd een zekere cultstatus.

Arthur: "Het was een prachtige tijd. Programmeren op de Commodore kon je nog met zijn vieren af. Alles draaide om de gameplay. Graphics waren toen nog iets minder belangrijk. En als je een goed produkt maakte, dan had je een prima kans dat het uitgebracht werd."

De vier zijn er financieel gezien echter weinig wijzer van geworden.

Laurens: "Uitgevers zijn gehaaide gasten. Ze proberen zo veel mogelijk te krijgen voor zo weinig mogelijk geld. We moesten vaak letterlijk knokken om het beloofde bedrag binnen te halen. Zo ben ik een keer voor iemands deur gaan staan posten om op die manier uitbetaling af te dwingen."

LEONTIEN RUITERS-BONUS

In 1993 richtten de vier Euphoria op.

Mario: "We wilden alles toch wat zakelijker opzetten en gingen 'games op bestelling' produceren."

Het Yogho Yogho spelletje is daar een goed voorbeeld van. De landelijke doorbraak van Euphoria kwam echter met de twee Knudde games. De maffe sportavonturen van Jaap en Dirk doen het goed in Nederland.

Persoonlijk vind ik de verboden versie erg melig. Welk ander spel kent immers een Kluivert- (tegenstander wordt overreden), een Marco Bakker- (tegenstander rijdt zonder rem) of een Leontien Ruiters-bonus (het beeld wordt omgekeerd). En nu, feitelijk op het hoogtepunt, stopt Euphoria.

Mario: "Ik wil spellen als Quake 2 maken en geen slechte B-produkten. En dat is in Nederland eigenlijk onmogelijk. De zakelijke markt is financieel veel aantrekkelijker. We richten ons nu op computertrainingen, wizzards en office-applicaties."

De KLM en de ANWB zijn inmiddels vaste klant bij Euphoria. Toch klinkt er een beetje spijt door in de woorden van de Brabanders.

Hein: "We hebben fantastische tijden gehad als games-developers. Er bestaat niets leukers. Onze hobby werd ons werk. Maar al dat geploeter wordt financieel gezien niet genoeg gehonoreerd.

Ik waarschuw daarom alle toekomstige Nederlandse en Belgische spellenmakers: "Doe het niet voor het geld. Dat is er niet. Maak spellen omdat je het leuk vindt."

J.J.



"We willen spellen als Quake 2 maken en geen slechte B-produkten. En dat is in Nederland eigenlijk onmogelijk."



nederlandse SPELLEN MAKERS

review

Hard ball 6

De liefhebbers van de bekende Hardball-serie hebben er lang op moeten wachten, maar nu ligt dan eindelijk deel 6 in de winkels. Volgens insiders volledig vernieuwd en voorzien van de laatste technische snufjes.

MOOI HOOR

Hardball 6 zou de eerste honkbalgame zijn met volledige 3D animatie. Leuk hoor, maar ik kon natuurlijk weer fluiten naar die vernieuwde graphics van ze met mijn 'simpele' P200 zonder 3Dfx-kaart.
Met de game onder mijn arm wandelde ik naar Boris toe, wiens computer wel monsterlijk is uitgerust, om eens wat van die spectaculaire graphics te mogen proeven. En om heel eerlijk te zijn was ik best tevreden met de fraaie characters en de hoge grafische kwaliteit van de details.
Maar om nu te zeggen dat deze game het wachten waard was, vind ik weer een beetje te veel van het goede.

OPA

Natuurlijk is de game - hoe kan het ook anders – voorzien van alle teams, players, modes en features die je maar kan bedenken. En zoals het een goede game-titel betaamt is er ook een nieuwe feature bedacht: de zogenaamde Dynasty-play. Deze mode houdt in dat je spelers – net als in het echt – ouder worden. En met het vorderen van de leeftijd gaan natuurlijk ook de skills van de spelers achteruit. Zo kan het dat opa, na een dertigjarige carrière als pitcher, geen rechte bal meer kan gooien en dat je team misschien beter naar een waardige vervanger kan zoeken.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	7⁰
originaliteit	6⁰
speelbaarheid	6⁵

▲ Hogere kwaliteit graphics
▲ Dynasty play
▼ Niet spectaculair verbeterd
▼ 3Dfx nodig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, 3Dfx-kaart, Windows 95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

6⁸

Hardball 6 is op dit moment waarschijnlijk de beste honkbalgame voor de PC maar een echt spectaculaire vooruitgang kan ik het niet noemen. Best leuk dus, vooral als je een die-hard baseballfan bent. Anders kan je hem rustig laten liggen.
Andreas



Er komt maar geen einde aan de WK-manie. Zelfs het aloude Monopoly is in een WK-voetbaljasje gestoken.

ORANJE MIDDENMOTER?

In principe hebben de makers van Monopoly WCF weinig aan de basis van het spel veranderd. Je gooit nog steeds met dobbelstenen en wandelt met de klok mee het bord over.
Het bord zelf ziet er wel wat anders uit. De straten hebben plaatsgemaakt voor nationale elftallen. Brazilië en Duitsland zijn het duurst, Polen en de Belgen (sorry) behoren tot de categorie Ons Dorp.
Oranje wordt als middenmoter bestempeld en dat is wel even slikken. Wel is het mogelijk om de waardering zelf aan te passen. Heb je alle elftallen van dezelfde kleur bij elkaar (zeg maar alle straten van een stad), dan kun je er tribunes en stadions (i.p.v. huizen en hotels) op zetten. Het spel is afgelopen als een van de spelers failliet is.

PIONNEN WORDEN VOETBALLERTJES

MWCF is grappig uitgevoerd. De pionnen zijn bijvoorbeeld in voetballertjes veranderd. Na elke worp dribbelt jouw poppetje naar de plek van bestemming.
Daar aangekomen, krijg je een filmpje van het desbetreffende land te zien. Vervolgens beslis je of je koopt of niet en daarna schopt jouw poppetje de bal naar de tegenstander.
In het begin kon ik wel van deze actie genieten maar al dat gedoe vertraagde het spel behoorlijk. Gelukkig kan je al deze franje eruit halen.

PENALTIES

Het spel kent een aantal leuke extraatjes. Als je langs Start komt, moet je twee strafschoppen nemen. Tref je beide keren, dan mag je met drie dobbelstenen gooien en er twee van uitkiezen. Verder kunnen elftallen degraderen. Ze verschuiven dan van plaats op het bord. Zo kun je zonder er iets voor te doen, toch alle teams van een kleur in handen krijgen.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁰

▲ Grappige animaties
▲ Leuke extraatjes
▼ Animaties vertragen spe
▼ Nederland staat te laag

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Hasbo Interactive
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

7⁹

MWCF is een leuke variant op het oeroude spel. Na een tijdje ken je de actie echter wel. En op zo'n moment gaat mijn voorkeur toch uit naar het kartonnen bord.


Strafschoppen nemen

Monopoly World Cup France 98 Edition



In the Heat of the Nile!

Tja...

Het begon allemaal in het najaar van 1997. **Kees** behaalde het wereldrecord non-stop-Tekken-2-spelen en won een geheel verzorgde doe-vakantie voor twaalf personen van een redaktie naar keuze. Daarover hoefde hij geen twee keer na te denken!



Dre! Het telefoonnummer van de Playboy! En vlug wat!

blib



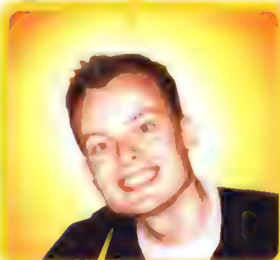
Hee Kees! Wat is er eigenlijk zo **doe** aan die **doe**-vakantie?

We gaan meedoen aan de **Nijl delta branding surf games**!

Daar doe ik niet aan mee, Ik ga lekker op het **strand** liggen

De hoofdprijs is een avondje uit met **Pamela Anderson**!

Geintje! Ik ben gèk op Pam...eh... Surfen












Ik heb BA's **van** verkocht en de centen ingezet op jouw overwinning, knul!
Ik ben de **surfking** van Zaandam, ouwe, je kunt op me bouwen!

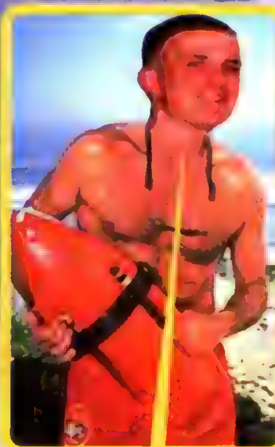

Bovendien heeft **Dre** een snood plan!
De **concurrentie** zal op z'n neus kijken
Hey fools! Wie heeft m'n **van** gezien?


Thomas, onderwater-commando!
May the **bad men** win!


Hee, **Pssst**!
Cut, een **onderwater-commando!**
Aaargh! Ik val!
Ik **verdrink**!
Help!
Ik kan de **overwinning** wel op m'n buik schrijven!


Help!
Hey, daar **drowned** Kees! Da's cut voor die dude! Wade ya what, ik ga 'm 7!
CAIRO
ACHES & HARBORS


ondertussen...
Oohoooh! I'm a lonesome car & I don't know what to do! I miss my baby so!
Wat zit je te **janken**, fool!?
Ik was **verliefd** op jouw van!
Jaaah, ik win!
hop!
Kijk mam! Zonder **handen**!
Al dat oefenen in recreatiepark **'t Twiske** heeft z'n vruchten afgeworpen! De overwinning is voor mij! Vanavond ga ik mijn vruchten afwerpen! Ook zonder handen!


Hier met die **chick**! Hier komt Ruben de sexridder!
Van de gedachte alleen al krijg ik een **rooie boei**!


Hee **schatje**!


?
Cut!
Fools!
I just **love it** when a plan comes together!
fin

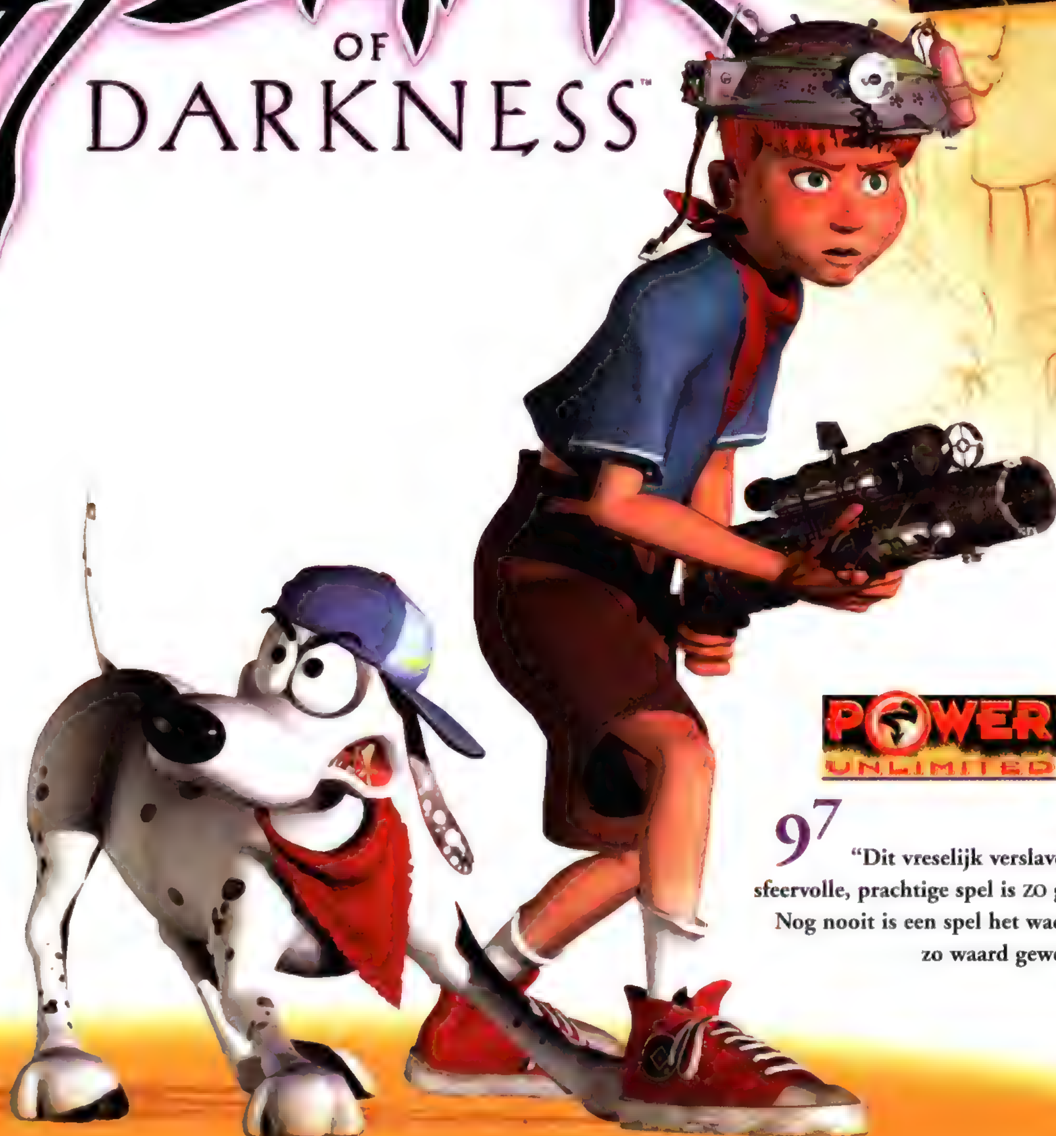
GEEF TOE,
OOK JIJ
WAS OOIT WEL EENS
BANG
IN HET DONKER...







www.heartofdarkness.com


Nu kun je
Terugvechten!
Heart of Darkness™
Marketed & Distributed by
INFOGRAMES
BENELUX
Amazing STUDIO
ocean
POWER UNLIMITED
9⁷
"Dit vreselijk verslavende, sfeervolle, prachtige spel is zo goed. Nog nooit is een spel het wachten zo waard geweest!"
Over Andy's Avonturen lees je alles in zijn dagboek, dat bij jouw Softwaredealer op je wacht!
Haal dit gratis boekje snel in huis...



TE MOOI OM NIET WAAR TE ZIJN



Je ergste nachtmerrie is nu uitgekomen.

Unreal

Exclusieve distributie:

EMTEC Magnetics Benelux





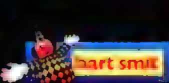





















DE ULTIEME GAMES PC

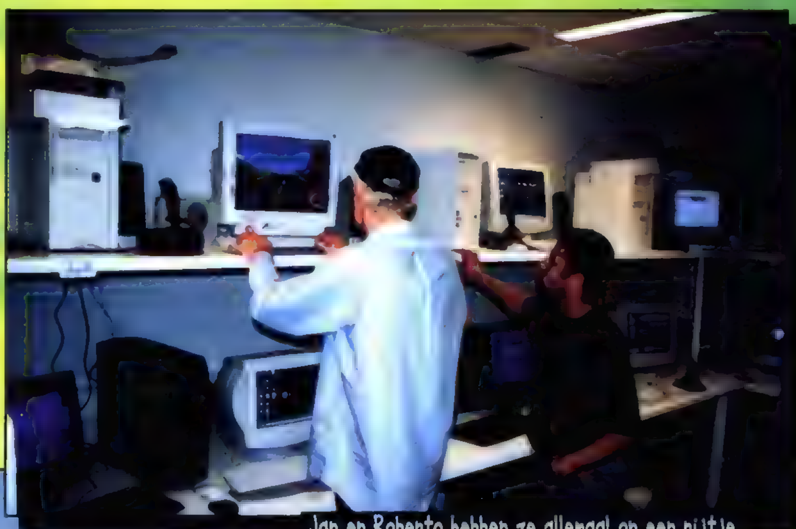
Nog geen PC in huis? Op zoek naar een snellere machine? Of wil je gewoon even lekker watertanden bij ontelbare megahertzen, duizelingwekkende gigabytes en onvoorstelbare ramgeheugens? Lees dan snel verder want Power Unlimited gaat op zoek naar de ultieme Games PC.

ALS EEN SPEER

Zoals je ongetwijfeld zult weten, bestaat Power Unlimited voor meer dan de helft uit (p)reviews van PC games. Niet alleen worden die spellen alsmaar groter en mooier maar ze vragen ook om steeds zwaardere systemen.
Het is zelfs zo dat juist de gamesindustrie ervoor zorgt dat de ontwikkeling van de PC-technieken als een speer vooruit schiet. Denk bijvoorbeeld maar eens aan de ontwikkeling van 3D-chips, de produktie van grotere harde schijven, snellere CD-ROM drives en betere geluidskaarten. Daarnaast worden er nog steeds nieuwe joysticks en stuurwielen uitgevonden en gaat ook de ontwikkeling op de digitale snelweg als een razende tekeer.
Hoe kun je dit in vredesnaam allemaal bijhouden? Heb je net een Pentium 200 met 3Dfx-kaart, joystick en ISDN-modem, hoor je opeens dat je veel beter een Pentium II 400 Mhz met twee 3Dfx2-kaarten, force feedback-joystick, USB-poort en kabel-aansluiting had kunnen nemen. En waarom heeft iedereen het tegenwoordig over DVD?

IN HET LAB

Om je een beetje hulp te bieden bij de zoektocht naar de beste PC's die er voor gamers beschikbaar zijn, hebben we in dit nummer een heuse PC-special uit de grond gestampt.
Allereerst werden talloze leveranciers gebeld met de vraag of ze hun ultieme gamesmachine wilden samenstellen. De opdracht: maak de beste multimedia-PC die helemaal is afgestemd op de modernste games. Er was geen limiet voor systeemeisen of verkoopprijs.
Vervolgens kregen we acht prachtige personal computers aangeleverd van IBM, Acer, Mycom, Planhold, Vobis, Dyme, BCE en Packard Bell.
Het toeval wil dat het grote VNU Labs testhok (waar onder andere ook PCM en Computer Idee hun hardware testen) een deur verwijderd is van de Power-redactie. Daarom hebben we meteen alle machines in het VNU Lab opgesteld en aan een uitgebreid onderzoek onderworpen.
Jan, een van de Power Unlimited PC-goeroes, stortte zich op de gebruikerservaringen door onder andere te kijken hoe een fonkelnieuw spel als Forsaken zich op ieder apparaat gedraagt.
Roberto Lynch, de 'dungeon keeper' van VNU labs, liet vervolgens enkele snelheids- en 3D-testen op de hardware los.
Om het overzicht compleet te maken, schreef J.J. een verhaal over de voor- en nadelen van Windows '98 voor de gamefan en Andreas en Boris vertellen je wat computers in een netwerk kunnen betekenen als je liever spellen speelt in plaats van 'tekstverwerkt'.
Benieuwd hoe de ultieme games PC er uitziet? Alle resultaten, meningen, metingen en conclusies lees je in deze uitgebreide Power-Play-special.


Jan en Roberto hebben ze allemaal op een rijtje.


Hoeveel moeten we er nog, Jan?



Acer

Producent: Acer
Systeem: Acer Aspire T7 333
Processor: Intel Pentium II, 333 MHz
Harddisk: 8,0 Gb (Maxtor)
RAM: 64 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: 2D/3D kaart: ATI 3D RAGE Pro (4 Mb)
3D-Kaart: Zie boven
Geluidskaart: A-Open AWE35
CD-ROM/DVD: 32 speed
Monitor: Acer Aspire 54s, 15 inch
Muis: PS2 muis
Joystick: Geen
Speakers: Geïntegreerd in de monitor
Modem: Acer 56K6
Extra's: 17 speelbare demo's van games
Software geïnstalleerd/ meegeleverd: Windows '95, Lotus Smartsuite en 8 titels naar keuze
Prijs: *ƒ* 5499,- (inclusief btw)

LEKKER DING

De Acer is een machine die visueel direct de aandacht trekt. Hij is met zijn minitower en vijftien inch monitor met geïntegreerde boxen compact en heeft een mooi vormgegeven design. Met zijn soepele lijn en in gelikt gitzwart steekt hij fraai af tegen het merendeel van grijze PC's.
Acer kent ook een eigen interface die verzorgd overkomt en erg gebruiksvriendelijk is. Met de muis kan eenvoudig via verschillende menu's en mappen toegang verkregen worden tot aparte, naar onderwerp gerangschikte, programma's en toepassingen. En mocht je dit alles overbodig vinden, dan kan diezelfde interface gemakkelijk worden uitgeschakeld. Ook met behulp van het speciaal ontworpen toetsenbord, kunnen snel en eenvoudig programma's worden aangesproken. Uiterlijk kan deze machine dus met recht voor 'een lekker ding' doorgaan.
Forsaken, het spel dat ik op alle systemen heb getest, speelde uitstekend en ondervond geen haperingen. De 2D/3D kaart doet dus gewoon goed zijn werk.



BOXEN

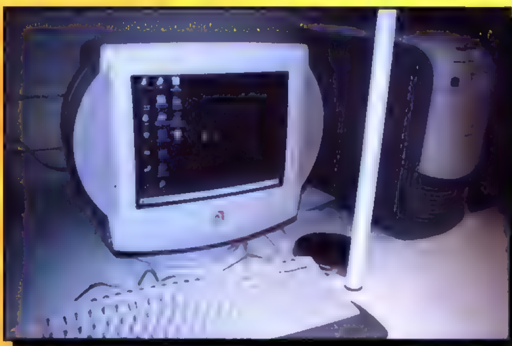
Het geluid blijft met geïntegreerde boxen natuurlijk altijd behelpen en komt minder goed tot zijn recht in vergelijking met losse box-sets.
Omdat ik zelf mijn games test op een Iiyama 17 inch monitor, was het kleinere beeldscherm wel even een stapje terug, zeker als je bedenkt dat 17 inch binnen een jaar toch wel de nieuwe standaard 'dreigt' te gaan worden.
De 333 MHz is krachtig en kan de komende tijd nog wel even mee. Toch blijft het vreemd dat we het bij deze 'ultieme Games PC' (dat was de opdracht voor de leveranciers) zonder joystick moesten stellen.

Packard Bell

Producent: Packard Bell
Systeem: Packard Bell Platium 2661/R
Processor: Intel Pentium II, 400 MHz
Harddisk: 8,4 Gb (Maxtor)
RAM: 64 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: 2D/3D kaart: ATI 3D RAGE Pro (4 Mb)
3D-Kaart: Zie boven
Geluidskaart: 3D Ensoniq PCI
CD-ROM/DVD: DVD, Hitachi GD-2000, 2x
Monitor: Packard Bell 5480e, 15 inch
Muis: PS2 muis, Packard Bell
Joystick: Geen
Speakers: Geïntegreerd in de monitor
Modem: Tylersen, 56K6
Extra's: Microfoon
Software geïnstalleerd/meegeleverd: o.a. Windows '95, Word 97, Corel Print en Photo House + veel games: Redline Racer, Fifa 97, Swiv, Incoming, CD Extra, 3D Ultra Pinball, Command & Conquer Red Alert, MDK.
Prijs: *ƒ* 7999,- (inclusief btw)

COMPLEET

De Packard Bell heeft een goede naam en kan gerust een A-merk genoemd worden. De machine die ik onder ogen kreeg is klein maar snel en bovendien erg compleet. De gamer kan direct aan de gang met een hele verzameling topgames.
Met name Redline Racer en Incoming zijn toptitels die veel van een PC vragen en deze machine kan ze allemaal met gemak aan. Wat wil je dan ook, de 400 MHz is de snelste verkrijgbare machine van dit moment. Maak je dus maar niet druk over vervelende, hoge systeemeisen van een spel, deze Packard Bell kan ze allemaal hebben.
Het ontwerp ziet er mooi uit en het multimedia toetsenbord mag er helemaal wezen. De 15 inch monitor is makkelijk verstelbaar tot gewenste hoogte en komt bovendien uit de eigen stal en sluit dus goed aan op het systeem.



DVD

Opvallend is dat de Packard Bell als enige een DVD-speler levert. De toekomst moet nog uitwijzen hoe de games-markt hierop zal inspelen, maar de geruchten gaan dat er steeds vaker van DVD gebruik gemaakt zal gaan worden.
De DVD-speler is sowieso sneller dan een normale CD-ROM speler maar zorgt met name voor veel scherpere beeldkwaliteit van echte filmpjes. Games die veel gebruik maken van echte acteurs en dito filmopnamen, zullen dus veel beter op het beeld verschijnen. Zelfs scherper en fijner dan een gewone film op een televisiescherm. Zo zijn de spellen Wing Commander IV en V al omgezet voor DVD en het resultaat is volgens de wandelgangen verbluffend te noemen.
Ook bij de Packard Bell zien we de geïntegreerde boxen die wel ruimte besparen ten opzichte van losse boxen maar een gemiddeld geluid weergeven. En ook hier dezelfde vraag als bij de Acer: waar is toch die joystick?



IBM

Producent: IBM United Kingdom Ltd
Systeem: IBM Aptiva L46
Processor: Intel Pentium II, 266 MHz
Harddisk: 4,2 Gb Quantum Bigfoot
RAM: 32 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: 2D/3D kaart: ATI 3D RAGE Pro (2 Mb)
3D-Kaart: Zie boven
Geluidskaart: Crystal 4610
CD-ROM/DVD: 24 speed
Monitor: IBM MM75, 17 inch
Muis: PS2 IBM scrollpoint
Joystick: Geen
Speakers: Geïntegreerd in de monitor: Bose TrueSpace Dolby 3D
Modem: IBM 56K6
Extra's: Microfoon
Software geïnstalleerd/ meegeleverd: Window 95, Lotus SmartSuite 97, IBM Worldbook Enclyp 98, Sterke Cijferhelden, Kidsroom, MechWarrior II, Ring Central, IBM anti-virus, PC doctor diagnostics, Aptiva Audio Station, IBM Update Connector, Recovery CD
Prijs: ƒ 5999,- (inclusief btw)

IRRITANTE INTERFACE

Ook IBM is natuurlijk een A-merk, maar deze Aptiva is groot, zwart en log en de traagste van het stel. Nu is traag natuurlijk relatief, want de meeste games trekt deze machine uiteraard met gemak maar toch, met het oog op de toekomst, is de levensduur voor het spelen van games te betwijfelen.
Een 266 MHz is nu nog hartstikke leuk maar over een jaar achterhaald. Ik weet het, het is absurd, maar de games- en computerbusiness staat nu eenmaal niet stil. Hoe vervelend onze portemonnees dat ook zullen vinden.
IBM heeft net als de Acer een eigen interface, die uiterlijk zeer irritant is. Voortdurend bewegende iconen in je scherm leiden onnodig af en storen mateloos. Ik zou zeggen: eraf flikkeren en Windows 95 opnieuw installeren. De bediening is voor de rest zeer gebruiksvriendelijk, zodat zelfs de grootste nitwit er nog mee over weg kan. Ook de hoeveelheid meegeleverde programma's is natuurlijk een leuk extraatje.



PRACHTIGE MONITOR

De monitor, van eigen makelij, is van een lekker formaat en ziet er schitterend uit. Je hebt meer het idee dat je naar een mooie televisie zit te kijken dan naar een monitor. Aan de zijkanten vinden we ook hier twee mooi afgewerkte, geïntegreerde boxen. De boxen zijn van Bose dus precies in het midden zitten is niet nodig want deze jongens geven een mooi en hoogwaardig surround effect. Forsaken komt niet alleen hoorbaar beter naar voren maar door het 17 inch scherm is het spelen van games zichtbaar een stap vooruit. Dat is ook te danken aan het feit dat, naast een gewone VGA kaart, ook nog een aparte 3D kaart gebruikt wordt.
Forsaken speelt verder soepel en zonder problemen, maar ook hier een missing link: geen joystick bijgeleverd.

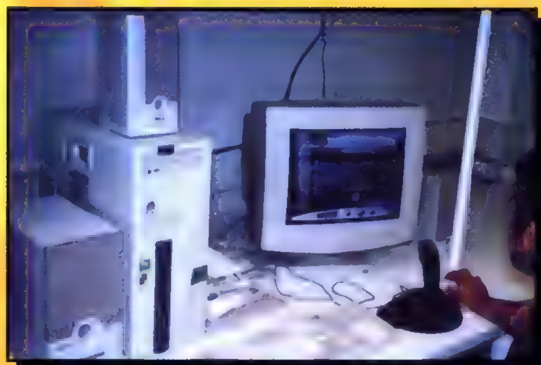


Highscreen

Producent: Vobis
Systeem: Highscreen Game PC
Processor: Intel Pentium II, 400 MHz
Harddisk: 8,4 Gb (Maxtor)
RAM: 64 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: ATI Xpert RAGE Pro (4 Mb)
3D-Kaart: Creative 3D Blaster Voodoo2 3D
Geluidskaart: Soundblaster AWE 64
CD-ROM/DVD: 32 speed (Teac)
Monitor: Philips Brillance 107s, 17 inch
Muis: PS2 Microsoft
Joystick: Microsoft Sidewinder 3D Pro
Speakers: Trust Soundforce 12 + subwoofer
Modem: Geen
Extra's: Formula T 2 Racestuur
Software geïnstalleerd/meegeleverd: Windows 95, Davilex Computercursus, Incoming, G-Police, F1 Racing Simulation, Atcua Soccer 2, Ultimate Race Pro.
Prijs: ƒ 7199 ,- (inclusief btw)

LELIJK

Het uiterlijk van de kast van het Highscreen Model dat Vobis heeft afgeleverd, is echt om te huilen. Nu weet ik wel dat het erom gaat wat zo'n PC allemaal kan, maar je wilt toch wel iets moois op je bureau hebben staan, toch?
Een zeer hoekige kast met een vies gifgroen logo verhult dat het hier om een zeer snelle machine gaat. Toch al vond ik het omschakelen naar de diverse programma's nog wat traag gaan, maar de snelheidstest zal daar later wellicht meer over kunnen vertellen (zie de conclusie op pagina 66).



LUST VOOR HET OOR

Wat bij de Highscreen met name opvalt, is het geweldige geluid. De speakers van Trust zijn een lust voor het oor.
Tijdens Forsaken spatte de jungle- en technobeats me van alle kanten om de oren en dreunde de pompende bas door tot in mijn stuipen. Hiermee kun je vele burenruzies veroorzaken.
Tijdens een paar rondjes F1 RS kreeg ik echt het gevoel midden op het circuit en in een Formula 1 wagen te zitten. Dit spel speelt overigens nog heftiger met het bijgeleverde racestuur met gas- en rempedaal. Deze is simpel te installeren en verhoogt het realiteitsgehalte tijdens het spelen.
Ook de keuze van de monitor is goed. De 3D kaart samen met de ATI VGA kaart doen hun werk prima en zorgen dat de nieuwste 3D games goed op de monitor tevoorschijn komen. Die monitor is een 17 inch Philips en is fraai uitgelijnd en geeft een prima beeld.
Zoals het eigenlijk hoort wanneer we het over een Game PC hebben, levert Vobis wel een joystick mee en dat is de Microsoft Sidewinder 3D Pro. Deze ligt lekker in de hand en heeft veel knoppen. Zo kun je via de joystick-handle om je as draaien en manoeuvreren maar kun je dat ook doen met een aparte knop die boven op de handle zit.



Windo nader b

Of je het leuk vindt of niet, als PC-gamer ben je afhankelijk van multimiljardair Bill Gates en zijn operatingsystem Windows 95. Zonder Windows 95 wordt er niet geQuaked, geDuked of geBattlezoned. Sinds deze maand ligt de opvolger van Windows 95, Windows 98, in de winkels.

Half Nederland is al aan het sparen geslagen. Want als je straks geen Windows 98 op je PC hebt staan, dan kun je niets meer. Ik bedoel, welke games of software draaien nu nog onder Windows 3.1 of MS-DOS? Maar is deze redenering wel juist? Is Windows 98 echt zo onmisbaar als Microsoft beweert.
Power Unlimited vond het de moeite waard dit eens uit te zoeken. Want voor het geld dat je voor dit stuk Amerikaanse software moet neertellen, kun je namelijk een behoorlijk aantal games kopen.

SOEPELE INSTALLATIE

In tegenstelling tot Bill Gates (kort geleden op een belangrijke persconferentie), kreeg ik de bèta van Windows 98 wel aan de praat. Gelukkig maar, want anders was dit een bijzonder korte recensie geworden. Windows 98 overschreef keurig de bestaande bestanden van Windows 95 op mijn PC. Het nieuwe operatingsystem herkende ook zonder problemen alle aangesloten hardware, zoals de geluidskaart, de 3Dfx videokaart, het modem, de joystick en de printer. In totaal duurde de installatieprocedure ongeveer een uur. So far, so good.

GEÏNTEGREERDE INTERNET-SHELL

Het eerste wat mij opvalt als het bureaublad van WIN98 op het scherm verschijnt, zijn de sterk verbeterde kleuren. Kende WIN95 nog één kleur per vlak, in WIN98 wordt echt met schaduw en kleurverloop gewerkt. Een map is voortaan niet meer geel, maar geel met bruin aan de zijkant. Het ziet er allemaal heel flitsend uit. Bill heeft dus toch nog wel een greintje smaak in zijn donder.
Wat daarnaast opvalt is de nieuwe geïntegreerde Internet-shell. De marketing-boys leggen het prachtig uit: "Met de geïntegreerde Internet-shell, die is opgenomen in WIN98, wordt toegang tot het internet een naadloos onderdeel van de gebruikers-interface."
Bent u er nog bij? Wat ze bedoelen te zeggen, is dat elk onderdeel van het bureaublad (bijvoorbeeld Deze computer, Netwerkomgeving en Configuratiescherm) van WIN98 voortaan in een browser omgeving wordt opgestart. De beide illustraties maken dit goed duidelijk.
Je kunt nu dus bijvoorbeeld tijdens het internetten naar je Windows Verkenner gaan en daar een Word-file ophalen, zonder van toepassing naar toepassing te hoeven schakelen. Erg handig allemaal, maar voor ons gamers van vrij weinig nut.


Bill Cakes.

DE GAMEPLAY

Een groot aantal van de nieuwe onderdelen van WIN98 heeft met internet te maken. Dat komt goed uit, want sinds vrijwel alle nieuwe games een multiplayer-mode hebben, speelt het internet een steeds belangrijkere rol in het leven van de gamer.
De nieuwe mogelijkheden doen mij echter niet bepaald van mijn stoel lazeren. WIN98 maakt het vinden van de juiste informatie wat makkelijker, maakt het bouwen van websites iets eenvoudiger en zorgt er met een nieuwe Internet-wizard voor dat het contact met internet wat sneller tot stand komt. De meeste veranderingen zijn echter bedoeld voor de zakenwereld en voor gamers totaal niet interessant.
Hoe zit het met de besturing van WIN98, is de 'gameplay' een beetje relaxt? WIN98 ziet er, afgezien van de geïntegreerde Internet-shell, vrijwel hetzelfde uit als zijn voorganger.
Herkende je bij de overgang van Windows 3.1 naar Windows 95, je eigen computer niet meer terug, WIN98 is een feest der herkenning. Een aantal nieuwe pictogrammen en de verbeterde kleurkwaliteit hebben het alleen visueel iets aantrekkelijker gemaakt.
Het nieuwe besturingssysteem is echter wel beduidend gebruikersvriendelijker. Ten eerste crasht deze nieuwe versie een stuk minder snel dan WIN95. Ik gebruik WIN98 nu al weer een paar weken en heb nog niets verontrustends meegemaakt. Dat was met WIN95 wel anders.
Daarnaast probeert WIN98 ook actief een crash te voorkomen. De Automatic Skip Driver spoort potentieel gevaarlijke fouten op, waarvan bekend is dat Windows systemen er van blijven hangen en markeert ze, zodat ze bij het opstarten genegeerd worden.
Het 'Schijf Schoonmaken' programma speurt ongewenste bestanden op en wist deze van de harde schijf. Als gebruiker kun je natuurlijk zelf aangeven welke bestanden je kwijt wilt en welke niet. En als de boel dan zwaar crasht, dan start WIN98 zelf sneller op dan voorheen. Het Scan Disk programma (wie kent het niet) gaat voortaan automatisch aan de slag.

VOORDELEN VOOR GAMERS?

Goed, we weten nu dat Windows 98 een (daar gaan we weer) geïntegreerde Internet-shell bevat, veel nieuwe internet mogelijkheden kent en een stuk gebruikersvriendelijker en stabieler is. De gamers zullen hier echter niet echt van uit hun dak gaan. Kent Windows 98 dan helemaal geen voordelen voor deze doelgroep? Ja, een paar. Ten eerste installeert Windows 98 standaard de drivers van alle bekende 3Dfx-kaarten op de harde schijf. Maar volgens een discussiegroep op het internet zijn deze drivers niet echt betrouwbaar. Aangezien ik niet in het bezit ben van verschillende 3Dfx-kaarten, heb ik dit niet kunnen testen.
Je kunt voortaan wel DVD spellen met Windows 98 spelen. En Active-Movie maakt het afspelen van populaire geluidsdragers zoals de MPEG-audio, WAV-audio, MPEG-video, AVI-video en Apple Quicktime mogelijk.
Volgens de handleiding wordt Windows 98 standaard met DirectX 5.0 geleverd. Daarmee lopen ze dan toch een beetje achter, want 5.2 is al volop in de roulatie en 6.0 komt er snel aan.
Ook aan de mogelijkheid om meerdere monitoren op je PC aan te sluiten, hebben de gamers weinig. Of het moet zo zijn dat ze zelf games willen gaan maken. In dat geval kun je de werkomgeving op verschillende schermen afbeelden. Een split-screen-game op twee schermen is dus nog toekomstmuziek.

CONCLUSIE

Al met al biedt Windows 98 weinig nieuws voor de gamers. Veel van de mogelijkhe-

...ows 98 ...bekeken



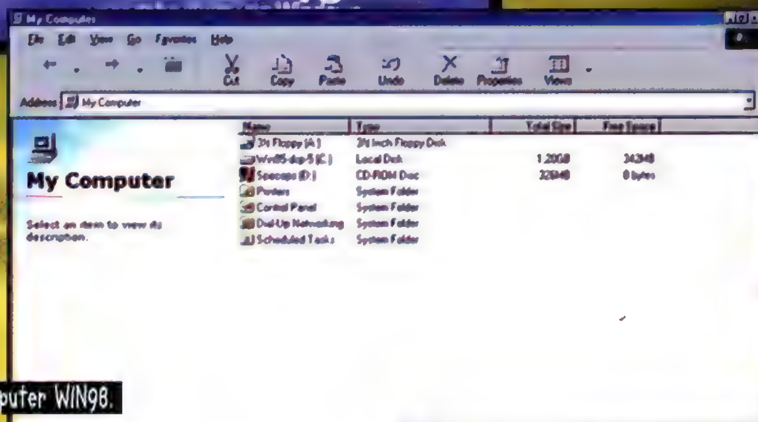
den van Windows 98 werden al als add-on's voor WIN95 op de Microsoft website aangeboden. De Nederlandse gamesproducenten verwachten ook niet dat er exclusieve games voor WIN98 gemaakt gaan worden, daarvoor zullen teveel mensen het bij WIN95 houden.
Windows 98 is wel veel stabieler en dat is natuurlijk erg fijn. Er is niets zo klote als een crash middenin een spel. Maar om daar nu ƒ 495,- of ƒ 225,- voor te schuiven?
Ik zou er een paar fijne games voor gaan halen, of je vriendin op een mega-ijsje trakteren en wachten tot in het jaar 2000 en nog wat overgestapt wordt op de nieuwe Windows NT. Want dan gaat de boel wèl behoorlijk veranderen.
J.J.



De Nederlandstalige upgrade van Windows 98 gaat ƒ 225,- kosten. Je moet dan wel Windows 95 in je bezit hebben.

Prijzen

Windows 98 Engelse versie: ƒ 475,-
Windows 98 Nederlandse versie: ƒ 469,-
Windows Update Engelse versie ƒ 239,- (Windows 95 moet op je PC staan)
Windows Update Nederlandse versie: ƒ 225,- (Windows 95 moet op je PC staan)



Deze computer WIN98.



En oh wat is het mapje mooi geworden.

Deze computer WIN95.

3Dfx-drivers aanwezig op Windows 98.



Windows 98? Nee, Winblows 98 een melige imitatie-game.

DE ULTIEME GAMES PC

OP ZOEK NAAR....

BCE



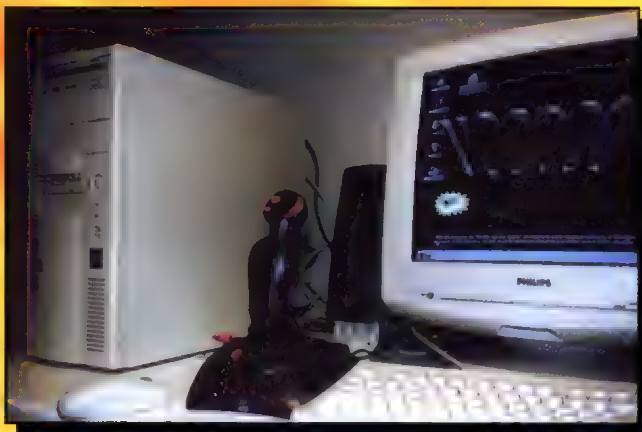
Producent: BCE
Systeem: PII 300 Game PC
Processor: Intel Pentium II, 300 MHz
Harddisk: 3,2 Quantum Fireball
RAM: 64 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: Diamond Stealth 3D 4400 (4Mb)
3D-Kaart: Diamond Monster II 3D XL
Geluidskaart: Soundblaster AWE 64 SE
CD-ROM/DVD: 32 speed (Pioneer)
Monitor: Philips 107s, 17 inch
Muis: Microsoft Wheel Mouse
Joystick: Logitech Wingman Extreme Digital
Speakers: Labtec LCS 2612
Modem: Geen
Extra's: -
Software geïnstalleerd/meegeleverd: Windows 95, demo Wing Commander.
Prijs: *f* 4999,- (inclusief btw)

VREEMD

De Game PC van BCE komt in een flinke kast en met dezelfde monitor als de Highscreen en die geeft een goed beeld. Ook de combinatie van een Diamond VGA en een Diamond 3D II lijkt niet verkeerd.
Toch speelde Forsaken niet optimaal. De installatie van het spel verliep zonder problemen en ook de intro draaide zonder enige calamiteiten maar toen ik wilde beginnen met het spel, gebeurde er iets vreemds. Het beeld zag er prima uit maar het spel zelf oogde langzaam. Zelfs af en toe zeer langzaam. Als of 't net even te veel voor hem was.
Als je een VGA kaart en een 3D II kaart van hetzelfde merk in een 300 MHz machine hebt zitten, mogen dergelijke zaken natuurlijk niet voorkomen.

PRIMA JOYSTICK

De demo van Wing Commander Prophecy daarentegen speelde wel soepel weg. De fraaie ingame graphics van gekleurde planeten en psychedelisch getinte zonnestelsels werden hier zonder haperingen op het beeldscherm getoond. Toch vreemd, maar ja, Forsaken is dan ook een spel die het uiterste vraagt van de computer.
De Labtec boxen zorgen voor een fraai geluid. De bijgeleverde en fraai uitgevoerde Logitech Wingman Extreme Digital is een prima joystick om mee te gamen.



MyCom



Producent: MyCom
Systeem: MyCom unlimited Game Station
Processor: Intel Pentium II, 333 MHz
Harddisk: 4,5 Quantum Viking II
RAM: 128 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: Diamond Viper V330 (4Mb)
3D-Kaart: 2 x een Diamond Monster II (12 Mb)
Geluidskaart: Soundblaster AWE 64 + Diamond Monster 3D sound
CD-ROM/DVD: 36 speed A-Open
Monitor: AcerView 99, 19 inch
Muis: PS2
Joystick: Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro 1.0
Speakers: Labtec LCS 3210 + Subwoover
Modem: E-Tech Bullet 56K6
Extra's: Netwerkkaart
Software geïnstalleerd/ meegeleverd: Windows 95
Prijs: *f* 9150,- (inclusief btw)

GODZILLA

En ik dacht dat ik alles al had gehad. Uit de weg, hier komt de Godzilla onder de te testen PC's. Oké, hij heeft dan geen 400 Mhz processor, maar de 128 Mb intern, de 36 speed CD-ROM speler en twee Diamond Monster II (12 Mb) kaarten in samenwerking met een gewone VGA kaart, maken heel veel goed. Dit is gamen op zeer hoog niveau, dames en heren.
Bovendien kan er ook nog eens gegamed worden op een Acer 19 inch monitor, die al snel mijn hart stal. Deze monitor heeft ondanks zijn enorme afmetingen een mooie lijn en is echt top of the bill. Eenmaal Forsaken hierop gespeeld en je wilt nooit meer anders. Word je al misselijk van dit spel op een 15 inch monitor, hou bij dit scherm de kotsbak dan helemaal maar klaar. Grafisch dus dubbel en dwars genieten.

DE BESTE JOYSTICK

Ook het vermelden waard is dat MyCom als enige een netwerkkaart als extraatje erin heeft zitten. Dus ook de fans van multiplayer games kunnen lekker aan de slag. Het geluid met de twee Labtec boxen en de subwoofer is gewoon goed.
De Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro 1.0 joystick is bovendien nog eens de top onder de joysticks. Door zijn force-feedback trilt deze joystick bij racegames en geeft hij terugslag bij shoot'em ups. Ieder schietwapen voelt anders aan met dit heerlijke apparaat. Vooral de kettingzaag en nailgun uit Quake geven het gamen een nieuwe dimensie.
Maar de absolute top-ervaring is het lichtzwaard uit Dark Forces II: Jedi Knight. Iedere zichzelf respecterende gamer zou minimaal een keer in zijn of haar leven op zo'n joystick gespeeld moeten hebben.



Dyme

Producent: Dyme
Systeem: Dyme Game Monster
Processor: Intel Pentium II, 400 MHz
Harddisk: 8,4 Quantum Fireball
RAM: 128 Mb (SDRAM)
VGA-kaart: Diamond Fire GL 1000 Pro (8 Mb)
3D-Kaart: 2 maal een Diamond Monster II 3D (12 Mb)
Geluidskaart: Creative Labs AWE 64 SE + Diamond MonsterSound Retail 3D
CD-ROM/DVD: 32 speed (Toshiba)
Monitor: Iiyama MF 8617T, 17 inch
Muis: PS2, Logitech Pilot Mouse II
Joystick: Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro 1.0
Speakers: Labtec LCS2612 (3D surround + subwoofer) + Labtec LCS1022
Modem: Geen
Extra's: -
Software geïnstalleerd/meegeleverd: Windows 95 + Tigershark, Outlaws, SimCopter
Prijs: ƒ 9000,- (inclusief btw)

GODZILLA'S MOEDER

Oeps, was ik wellicht net te snel met oordelen? Deze PC lijkt wel de moeder van Godzilla te zijn. Dyme is namelijk, net als MyCom, ook niet vies van wat krachtpatserij. De snelste processor die er momenteel te krijgen is, de Pentium II 400 Mhz en de 128 Mb intern zorgen voor een razendsnel ratelende machine.
De twee Diamond Monster II 3D (12 Mb) en een Diamond VGA kaart zorgen voor een nog beter grafisch resultaat dan de videokaarten van MyCom, doordat deze kaarten op elkaar zijn afgesteld.

HEMELS

Ook de snelle en kwalitatief goede harde schijf valt op en dat kan weer in het voordeel werken met spellen die veel harde schijfruimte nodig hebben.
Bovendien kwam ik oog in oog te staan met dezelfde Iiyama monitor die ik thuis heb staan. Volgens eerdere uitgevoerde tests van 17 inch monitoren, kwam deze als een van de beste uit de bus. Het beeld is dan ook fraai en scherp maar het zijn met name de twee 3D kaarten die de game graphics samen met de goede VGA kaart naar een hemels niveau tillen.
Voorts zorgen de vier boxen plus de subwoofer voor een optimaal geluid. Voor gamers is dit echt kwijlen.

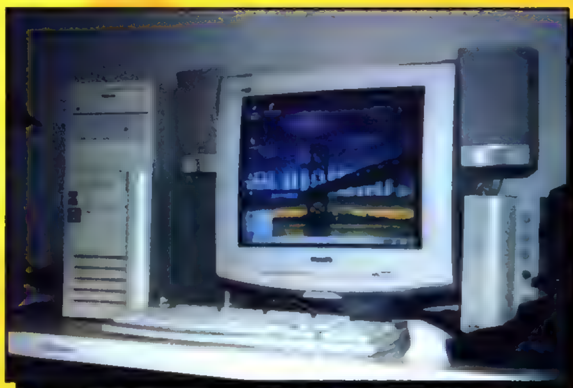


Planhold

Producent: Planhold
Systeem: Planhold
Processor: Intel Pentium II, 400 MHz
Harddisk: 4,3 Gb Western Digital
RAM: 64 Mb RAM (SDRAM)
VGA-kaart: Intel 1740 Express 3D (8 Mb)
3D-Kaart: Diamond Monster II 3D (8 Mb)
Geluidskaart: Creative Soundblaster AWE 64
CD-ROM/DVD: 32 speed
Monitor: Philips 107s, 17 inch
Muis: Logitech Mouseman 4 button/scroll
Joystick: Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro 1.0
Speakers: Labtec LCS2612 + subwoofer
Modem: Wisecom 56 K6
Extra's: -
Software geïnstalleerd/ meegeleverd: Windows 95 + Interstate '76
Prijs: ƒ 7149,- (inclusief btw)

RUIMTEBESPAREND

De Planhold PC is de laatste machine die binnenkwam op de redactie maar zeker niet de minste. Opvallend is natuurlijk de snelle processor, een Pentium II 400 MHz. Je kan er dus gerust van uitgaan dat er geen spel is, die niet op deze machine kan draaien.
De kleine boxen die je via een speciale arm aan de monitor kan hangen, zijn leuk en besparen ruimte. Zeker in combinatie met de subwoofer, die je gewoon op de grond onder je bureau zet, zorgt dit voor een goed geluid waarbij de lasers en pulser cannons van de bikes uit Forsaken lekker langs komen knetteren. Het spel draait ook hier verder zonder problemen.



VISUEEL FEEST

Nogmaals zien we hier de goede en scherp beeld gevende Philips monitor opduiken. De VGA kaart en de aparte 3D kaart zorgen ook nu voor een visueel feest.
De Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro 1.0 joystick is zoals gezegd een genot en de Logitech Mouseman 4 button/scroll kan als het neusje van de zalm onder de computermuizen beschouwd worden. Die laatste is helemaal naar de bouw van je hand gemaakt en is heerlijk in gebruik. Vooral met 3D shoot'em ups waarbij je moet schieten, springen en hendels om moet zetten, kun je nu alles enkel en alleen met de muis doen. En dat is erg handig.



Netwerk-

Op een heuglijke dag besloten we om onze digitale handen ineen te slaan en onze computers geestelijk en lichamelijk met elkaar te verbinden, met als doel een middag stuk te slaan met het spelen van netwerkgames.

SPANNING

Boris heeft een pentium 166 MMX en bij Dre op kantoor staat een pentium pro 200 te ronken. De machines stonden netjes naast elkaar te trillen van spanning om door middel van een simpel netwerkje met elkaar verbonden te worden. Die van Dre hing al in een netwerk, dus daar hoefde niks aan te gebeuren. Boris' PC'tje moest helaas wel open, maar was even later ook voorzien van een netwerkkaart. Nu nog aansluiten die hap.

HUB HUB BARBATRUC

Het hart van een netwerk bestaat meestal uit een hub. Dit klinkt nogal ingewikkeld maar zolang je het niet probeert te begrijpen, blijft het vrij simpel. Zie de hub als een soort verdeelstation, die ervoor zorgt dat de datapakketjes uiteindelijk terechtkomen bij de juiste computer. Gelukkig stond die hub naast Dre's computer, dus was het erbij prikken van Boris z'n PC geen probleem. Via een UTP-kabeltje, een soort telefoonsnoer voor computers, verbonden we de netwerkkaart met de hub. Eitje toch?

Na het gebruikelijke gepruts met instellingen was de netwerkkaart ook nog eens netjes geïnstalleerd en waren de benodigde drivers toegevoegd aan windows 95. Herstarten die hap!

Speciaal voor de gelegenheid hadden we een tas vol met de beste netwerk games geregeld. Quake, Starcraft, Command en Conquer, Worms 2 en Grand Theft Auto zouden ons vast wel een paar etmalen dikke pret bezorgen. Voor de inwendige mens hadden we een krat bier, vier pakken yoki drink perzik en een half dozijn kant en klare magnetronpakken lasagna ingeslagen... gamen die hap!

QUAKE 2

Quake is onze alltime-favorite netwerk game. Sterker nog: we zijn zelfs een keertje naar Antwerpen geweest om de eer van Power Unlimited en het vaderland te verdedigen in een Quake 2 toernooi. (Sorry vaderland, trouwens!) Maar het was wel mooi om het spel te spelen op een rits vette bakken, voorzien van de allerlaatste 3Dfx kaarten.

Bij ons is het minder luxe gesteld, aangezien alleen Boris' PC is voorzien van zo'n grafisch monster. Dat werd tossen. Sommige gasten, waaronder Dre die de toss verloor, vinden dat Quake niet te spelen is zonder zo'n kaart. Boris wil niet zo ver gaan, maar is het ermee eens dat de graphics er echt een heel stuk minder uitzien op een oude SVGA-kaart.

Gelukkig weet Dre wel weer waar alle wapens en armors liggen en beheerst hij ook de rocketjumps feilloos. Het was tekenend dat het level na een half uurtje spelen bezaaid lag met Boris' witte mannetjes. De stand: 35-3.

Het verschil in klasse ging al snel vervelen en na het derde potje werd toch wel duidelijk dat je een spel als Quake minimaal met z'n vieren moet spelen om het een beetje afwisselend te houden. Misschien een goed idee voor een volgende netwerkdag.



Boris geeft zich over: 35-3.



Boris aan het slopen in Red Alert.

COMMAND & CONQUER

De tweede titel die de revue passeerde was C&C Red Alert. Deze strategy-game mag zich met recht moeder der netwerkgames noemen. Zolang we Quake niet meerekenen, tenminste.

Nu kon Boris, die met dit spel al meerdere computers heeft versleten, wraak nemen op Dre. Die had zich meer op de PSX-versie toegelegd en zocht wanhopig naar de juiste controls, terwijl zijn ore-refineries werden gesloopt door Boris. Die had inmiddels al meerder helicopters in de lucht en probeerde zijn favoriete scènes uit Apocalypse Now na te spelen over Dre's ruggetje. En dat noemt zich een vriend!

STARCRAFT

Blizzard's nieuwe paradepaardje, de ruimte-versie van Warcraft 2 maakt C&C Red Alert volledig overbodig en zet een nieuwe standaard in strategy-gameland. Het spel was zo verschrikkelijk spannend en de oorlogen namen zulke enorme vormen aan, dat we binnen no-time waren vergeten dat we een stukje voor de PU aan het schrijven waren.

Nadat onze battles steeds eindigden in het opraken van de aanwezige mineralen en we onze oorlogsmachines niet meer draaiend konden houden, ontdekten we dat we de meeste fun hadden als we de handen ineensloegen en samen de computertegenstanders te lijf gingen. De kunstmatige intelligentie van de tegenstanders is namelijk van zo'n hoog niveau, dat we de grootste moeite hadden om niet onmiddellijk volledig vermorzeld te worden.

Starcraft; misschien wel de mooiste netwerkgame van dit moment.



Pas nadat we voor de zoveelste keer de vierkante lap grond alien-vrij hadden gemaakt en Ed woedend opbelde waar het artikel nou bleef, herinnerden we onze oorspronkelijke missie. Snel doorgamen dus.

GRAND THEFT AUTO

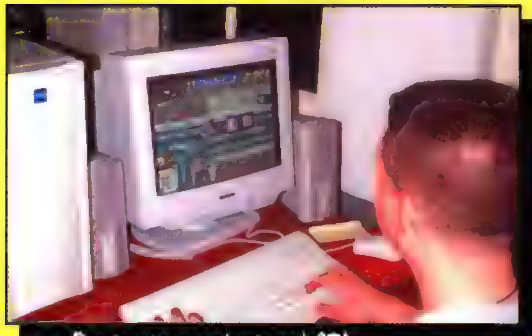
Doorgamen bleek vrij moeilijk, aangezien we van de ene verslaving in de andere vielen. Grand Theft Auto mag dan wel van een compleet ander genre zijn, het is minstens even leuk.

Het was wel even schrikken om te zien dat dit spel tijdens netwerkplay zogenaamde 'lags' vertoonde. Kleine vertragingen en onderbrekingen, die af en toe behoorlijk op onze zenuwen werkten.

De actie was desalniettemin van zo'n hoog niveau dat we deze lags op de koop toe namen en urenlang achter elkaar aanzaten in taxi's, politiewagens en schoolbusjes. Nadat Dre de ideale verstopplaats had gevonden onder een bosje en hij Boris voor de zoveelste keer verraste met zijn ba-

-games




Dre ingespannen bezig met GTA.

zooka, vond Boris het wel weer welletjes en stond hij erop wraak te nemen met Worms 2.

WORMS 2
Worms stond nooit echt bekend om zijn geweldige netwerkplay maar aangezien het concept van de game zo goed is, leek het ons geen slecht idee om ook deel 2 eens even flink onder handen te nemen. Nadat we een half uur bezig waren geweest om onze teams samen te stellen en Dre al zijn wormpjes van de meest belachelijke namen en Schotse accenten had voorzien, waren we eindelijk klaar om te beginnen... dachten we.
Wat bleek? de netwerksupport van deze game is zo beroerd dat we het gewoon niet aan de praat kregen. Na flink wat geklungel en gevloek besloten we met zijn tweeën plaats te nemen achter één computer en zo tegen elkaar te spelen. Niet echt koel dus maar Boris kreeg zijn wraak.



De netwerksupport van Worms 2 is zo beroerd dat we het gewoon niet aan de praat kregen.

CONCLUSIE
Toen onze geplande test-vrijdagmiddag was uitgelopen tot maandagochtend waren onze oogjes dusdanig dichtgegamed dat we nauwelijks nog de weg naar huis wisten te vinden om drie dagen slaap in te halen.
Het spelen van games over een netwerk is echt slopend, maar wel minstens honderdduizend keer zo leuk als spelen in je uppie.
In de Yo! Post stond laatst een brief van een of andere kid die zijn hele dorp had 'vernetwerkt' via kabels door het bos en we raden dan ook iedereen met een gamende buur aan zo snel mogelijk elkaars PC's op te hoeken voor een lekker potje netwerkplay.
BORIS & ANDREAS


Meestal zijn de netwerkopties van spelletjes duidelijk uitgelegd in de handleiding en moet het niet al te moeilijk zijn om er uit te komen.

Netwerken

Er zijn veel verschillende manieren waarop je een netwerk kan maken. Het aansluiten van twee of meer computers op een hub via netwerkkaarten is de meest gebruikelijke manier.
Een hub is een soort verdeelstationnetje en koop je voor zo'n 200 piek bij de betere computerzaak. Je kunt er dan meestal acht computers op aansluiten, maar er zijn ook hubjes voor zestien of meer PC's te koop.
Voor de aansluiting naar je computer gebruik je UTP-kabel (universal twisted pair), dat lijkt op telefoondraad en veel makkelijker te leggen is dan het wat ouderwetse COAX. Dat zijn van die kabels die je ook achterin je tv of video hebt zitten.
Je kan zowel PC's als Mac's op hetzelfde netwerk zetten, zolang ze maar voorzien zijn van een netwerkkaart, die je voor zo'n honderd piek in huis haalt.
Een netwerkkaart is trouwens niet altijd noodzakelijk als je tegen elkaar wilt gamen. Je zou ook twee computers kunnen verbinden met een gewoon serieel kabeltje of door middel van een kabel tussen de twee printerpoorten. De snelheid is dan niet zo heel hoog maar zeker hoog genoeg om met zijn tweeën Quake te spelen. Let wel op dat het spel dat je wilt spelen deze zogenaamde 'directe kabelverbinding' ondersteunt.
Meestal worden de netwerkopties van spelletjes duidelijk uitgelegd in de handleiding en moet het niet al te moeilijk zijn om er uit te komen. Als er geen andere computer in de buurt is om mee te netwerken, kan je vaak ook spelletjes spelen via het internet. Hiervoor betaal je natuurlijk wel telefoonkosten en zit je vaak met de beperkte snelheid van je modem, maar voor gamers met een kabelaansluiting is dit natuurlijk een prima oplossing.

OP ZOEK NAAR... DE ULTIEME GAMES PC

DE CONCLUSIE

Voordat we tot een afronding en een aanbeveling komen, willen we jullie toch ook een aantal testresultaten tonen. De specificaties van de PC's zeggen namelijk niet altijd alles. Soms is de combinatie van een geluidskaart en een boxen-set gewoon beter dan een ander en niet iedere 3D kaart werkt lekker met iedere VGA kaart. Ook de processor in combinatie met het geheugen en de harde schijf komt soms bij het ene systeem beter uit de verf dan bij het andere. We hebben daarom VNU Labs twee belangrijke test laten uitvoeren.

FINAL REALITY

De eerste is de Final Reality. Dit programma test een uur lang het grafische kunnen van de PC, waarbij allerlei objecten getekend, ingekleurd en gerenderd worden.
Bovendien laat het programma verschillende voorwerpen in zelf gecreëerde 3D omgevingen voortbewegen. Hierbij wordt gelet op het uiterlijk op het beeldscherm (scherpte, kleur etc.) en de 3D kwaliteiten.

FINAL REALITY

1= Visual appearance
2= 3D Reality Marks
3= Overall

	1	2	3
Acer	100	3,35	3,10
Packard Bell	96,3	3,81	3,76
IBM	n.v.t.	n.v.t	n.v.t
Highscreen	100	3,79	4,09
BCE	100	3,57	3,38
MyCom	100	3,59	3,55
Planhold	100	4,05	4,25
Dyme	100	4,07	3,91

BENCHMARKEN

De ander test heet benchmarken. De uitleg hiervan voert te ver maar het komt er simpel gezegd op neer dat we de computer een tijd lang zoveel mogelijk applicaties laten draaien, waar van alles wordt berekend. Hiermee kunnen we zien wat de computer allemaal aan kan en hoe snel het systeem daadwerkelijk is met de desbetreffende configuratie. Dit wordt uitgedrukt in een zogenaamde bapco-factor. Voor alle resultaten geldt: hoe hoger het cijfer, hoe beter de prestaties.

BENCH-MARK

	bapco-factor
Acer	317
Packard Bell	374
IBM	248
Highscreen	373
BCE	303
MyCom	333
Planhold	356
Dyme	410

EUROPEAN VNU LABS

CONCLUSIE

De IBM komt in beide tests niet zo best uit de bus. Bij de Final Reality crashte het systeem keer op keer en bij het benchmarken heeft het de laagste score. Nu hadden we hier ook te maken met de langzaamste processor.
Voorts valt op dat de Packard Bell en de Highscreen in beide tests goed scoren en boven het gemiddelde uitkomen. Beide systemen liggen dan ook in dezelfde prijsklasse.
De Planhold en de Dyme scoren in beide tests erg goed. Dyme is als computer het snelst en staat grafisch op een respectabele derde plaats. Planhold is grafisch het beste geconfigureerd en neemt qua snelheid genoegen met een vierde plaats.

Ik wil hierbij benadrukken dat er een verschil is tussen de Planhold en de Dyme van bijna tweeduizend gulden, in het voordeel van de Planhold. Nu is het intern geheugen van de Dyme het dubbele en zitten daar twee 3D kaarten met 12 Mb bij, maar toch, het is wel erg veel geld.
Opvallend is dat het systeem van MyCom in beide tests op de vijfde plaats eindigt. De beide 3D II kaarten werken dus niet optimaal met de Viper VGA kaart.

DE DROOM PC?

Laat echter duidelijk zijn dat geen van de geteste systemen als slecht of zelfs middelmatig te bestempelen is. Op alle systemen is goed te spelen, alleen bieden sommige systemen gewoon meer. Vaak hangt daar dan ook een hoger prijskaartje aan. Alleen is de Dyme wel erg prijzig.
Wat is dan de echte droom PC voor gamers? Wel, die bestaat eigenlijk niet, want over iets meer dan een jaar hebben ze wel weer wat nieuws verzonnen en zullen de prestaties van deze PC's door nieuwe systemen/configuraties verbeterd worden.

AANRADERS

De PC's die ik je aanraad, prestaties en prijs in ogenschouw genomen, zijn de Packard Bell, de Highscreen en de Planhold. Wil je gewoon een goede game PC dan zit je met de Packard Bell erg goed. Je hebt dan een complete Pentium II, 400 Mhz processor met alles erop en eraan van een goed merk. Bovendien heeft de Packard Bell een fraai uiterlijk.
Voor iets minder geld maar met dezelfde processor, kun je ook bij de Planhold en Highscreen prima terecht. Voor minder pecunia krijg je er wel mooi een 17 inch monitor en een prima box-set bij.
Het blijft in alledrie de gevallen natuurlijk nog een flink bedrag maar dan heb je ook wel iets in huis waar je menige vriend of vriendin de ogen mee uit kan steken.
Doe er je voordeel mee.
JAN

Met dank aan Roberto Lynch van VNU-Labs.

Having the Fastest 3D Accelerator isn't Everything...



...it's the ONLY Thing!

Overtreed de snelheidslimiet! Wij dagen je uit! 3D Blaster(TM) Voodoo² levert met drie parallel werkende processoren een overweldigende snelheid en laat anderen ver achter zich. Qua prestaties, beeldkwaliteit en 3D gameplay is het de beste kaart op deze planeet. Wil je het nog sneller? Voeg dan een tweede Voodoo² kaart toe aan je systeem en verdubbel de prestaties! 3D Blaster Voodoo² is de enige 3D games accelerator die met trots de officiële naam «Voodoo²» van 3Dfx(TM) Interactive mag dragen.

Spoed je naar een computerwinkel in jouw buurt of bel 0113 230081 voor verdere informatie over de boeiende, meegeleverde games.

Hoofdkenmerken

- Tot 12MB ultrasnel geheugen voor maximale prestaties
- 180.000.000 texels per seconde
- Tot 3 maal hogere rendersnelheid dan bij de eerste generatie 3Dfx(TM) Voodoo Graphics
- Beste 3D Game support in de industrie

The Hottest Upgrades For the Coolest PC.



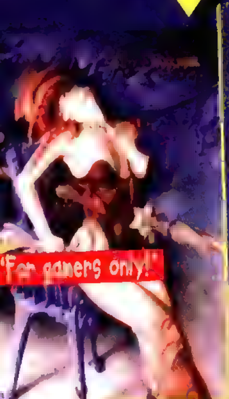
CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

Virtual Greeting Cards



Het is ons allemaal weleens overkomen; je wilt een kaart of cadeautje kopen voor een vriend of kennis maar je bent het glad vergeten. Met behulp van internet kan je het misschien nog goedmaken.



SHIT VERGETEN!

Op het internet is een hele simpele oplossing te vinden als je overhoopt vergeten bent iets van je te laten horen bij een verjaardag of gelijksoortige gelegenheid. En je hebt geen credit card nodig, in bijna alle gevallen is het gratis. Is morgen de grote dag en je hebt niets gekocht, stuur dan, om te laten zien dat je het niet helemaal bent vergeten, een Virtual Greeting via e-mail.

PERSOONLIJK

De oude traditionele verjaardagskaart is uit, dus spaar een boom en stuur een virtuele boodschap.
Op www.pacprod.com/card.htm, kun je je eigen kaart creëren, compleet met een persoonlijke boodschap en afbeelding. Er is ook een gallery met plaatjes en geanimeerde beelden, die gebruikt kunnen worden om jouw persoonlijke groet te creëren. Om jouw kaart net dat beetje extra te geven, is er een lijst met Midi-songs, die kunnen worden toegevoegd. Dus als jij je gabber die geanimeerde voetbalspelende baby stuurt, kan je bijvoorbeeld 'We are the champions' als achtergrondmuziekje kiezen.

EEN KAARTJE VAN THE DUKE

Er zijn ook meerdere game-companies die een site hebben waar virtual greetings gemaakt kunnen worden. Is je vriend een gamer, stuur 'm dan een kaart met een game thema, zoals Of Light or Darkness, Fallout of Carmageddon, die gevonden kunnen worden op Interplay's site www.interplay.com/vcard. Hier vind je ook kaarten van de jongens van Redneck Rampage, samen met andere hillbilly-achtige groeten. Sega heeft een site op www.sega.com/buzz/segagrams waarmee je, zoals zij het noemen, 'Segagrams' kan sturen. Deze 'grams' hebben ook een spelletjes thema, o.a. klassiekers als Sonic, The Last Bronx en natuurlijk The Duke. Een Duke Nukem kaart is een leuke manier om 'I love you' te zeggen, toch?

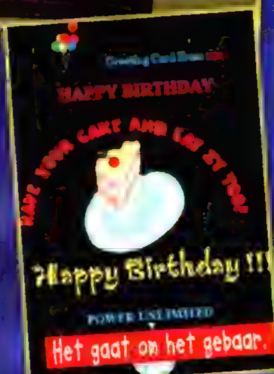
VITUELE PIZZA

Oké, misschien is het wat gepaster om dat speciale meisje een bos bloemen te geven. Niet van die achterlijk dure, die na een paar dagen doodgaan, maar een virtueel boeket. Dat kan bezorgd worden in één seconde, heeft geen water nodig, gaat niet dood en het leukst van alles, het is gratis te versturen van www.virtualflowers.com.
Bij mannen echter zeggen ze dat de liefde door de maag gaat. Misschien is dan een virtuele pizza van www.123greetings.com, het perfecte last minute cadeau. Van deze site kan je ook virtueel geld sturen, een hele goedkope manier om je schulden af te lossen en je kan kiezen uit verschillende valuta (helaas niet de gulden).

VIRTUEEL BIER

Dus of het nu een verjaardag, een trouwerij of een ruzie is die moet worden bijgelegd, voor elke gelegenheid kan je op het net een boodschap vinden en versturen. Het neemt maar een seconde in beslag, het is 24 uur open, gratis (het is maar een e-mail) en is bijna net zo leuk om te versturen als te ontvangen.
Stuur je vader een virtueel drankje van www.virtualbeer.clarson.edu, zij hebben een complete drankkaart, inclusief bier, whisky, rum en cider. Of nog leuker, stuur je beide ouders een virtuele vakantietrip van www.virtual-vacation.com.
Het enige dat je nodig hebt is een e-mail adres van de persoon naar wie je het wilt sturen. In ieder geval heb je iets gedaan. Het echte cadeau komt morgen wel, of overmorgen of over-overmorgen.

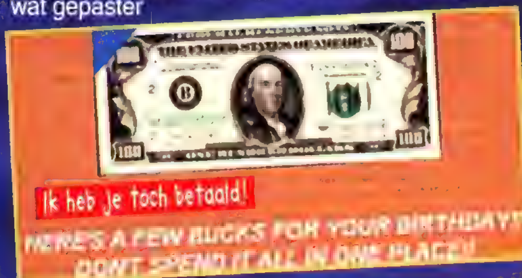
MARK B.















Emerg

Als er ergens een ramp uitbreekt is het een hele opgave om alle reddingsteams, politie, brandweer, etcetera ter plekke te krijgen en de reddingsacties goed uit te laten voeren. Het is vooral zaak snel en strategisch na te denken.

HELEMAAL ALLEEN

Stel je eens voor dat er een ramp uitbreekt en het jouw taak is om alles en iedereen, van politie tot schoonmaakploeg, erop uit te sturen. Dat jij ervoor moet zorgen dat alle gewonden de nodige zorg krijgen, het verkeer in goede banen wordt geleid, het vuur wordt gedoofd, auto's worden weggesleept; kortom dat alles maar dan ook alles weer op z'n pootjes terechtkomt.
Gelukkig zal dat nooit gebeuren; in 'real life' heeft elke afdeling zijn eigen verantwoordelijkheden en specifieke personen die gaan over het uitzenden van units.
In de spelletjeswereld ligt het wel even anders. Neem nu Top Ware's nieuwe real-time strategie spel Emergency; hier komt het allemaal op jou aan. Als je er eenmaal achter bent wat er gebeurd is, wat jouw missie is en wat je precies moet doen dan is het vervolgens aan jou om de juiste voertuigen te kiezen en die naar de plaats van de ramp te sturen om aldaar het reddingswerk uit te voeren.

ONGELUKJES WORDEN RAMPEN

Aan het begin van alle dertig missies krijg je door middel van een filmpje te zien wat er precies gebeurd is.
De missies verschillen in moeilijkheid.
Aanvankelijk is het allemaal nog wel te overzien: wat auto-ongelukken en huisbrandjes met een paar gewonden, maar al snel veranderen de ongelukjes in rampen als overstromingen, neergestorte vliegtuigen, terroristische aanvallen en zelfs nucleaire rampen.
Het meest opvallende ongeval vindt plaats in een pretpark, waar de zijkant van een waterachtbaan in elkaar stort en een aantal inzittenden naar beneden tuimelt.
Alle missies moeten in volgorde voltooid worden en worden vanuit een over-head view getoond. Aan het eind van elke missie, word je beoordeeld op je bekwaamheid (hoe snel je alles weer op orde hebt) en beloond met geld.
De mensen en voertuigen hebben de grootte die we gewend zijn van games als C&C en andere strategie-spellen. Dit betekent niet dat er geen bloed te zien valt (heel veel zelfs) maar ik vond het allemaal een beetje kabouterachtig ogen.
Behalve van de plaats van het ongeval, is er ook een kaart waarop jouw dichtstbijzijnde hoofdkwartier te zien is.
Vanuit hier kan je het geschikte voertuig, afhankelijk van de situatie, naar de plek des onheils sturen.



Dit kan weleens uit de hand lopen.

DIAL 112

Door simpel op een van de hoofdkwartieren op de kaart te klikken, word je er automatisch naartoe gestuurd. Hier staan alle nodige wagens tot jouw beschikking, tenminste als je genoeg geld hebt.
Er staat zo'n beetje alles wat je nodig zou kunnen hebben in een noodsituatie en de sleutel tot succes is het gebruiken van je gezond verstand bij het uitsturen van het geschikte voertuig.
Vaak is het simpelste antwoord de oplossing om een missie te eindigen, zoals het sturen van een takelwagen om een gecrashte auto weg te slepen of een helicopter voor een air-lift. Er zijn verschillende brandweerauto's, ambulances, reddingswagens en zelfs een truck met een boot achterop, voor reddingsacties op het water.
Naast het prijskaartje heeft elke wagen nog een paar andere factoren die van belang zijn zoals capaciteit en snelheid.
Om de slachtoffers van de dood te redden, moeten ze snel bereikt worden en naar het ziekenhuis gebracht.
Zorg dat je genoeg geld in kas houdt want elke wagen moet ook nog uitgerust worden met personeel.

Ik denk dat we hiervoor de chopper nodig hebben.

Ernstig verkeersongeval op de snelweg.

AAN HET WERK

Afhankelijk van welke wagen je kiest, zijn er mensen die meerijden met elk een andere taak en prijs. Eenmaal op de plaats van het ongeval moet je het personeel bevelen uit de wagen te komen en ze vertellen wat ze moeten doen.
Stuur agenten om het verkeer te stoppen of om de menigte te verspreiden. De brandweermannen variëren van de normale alledaagse spuitgast tot van die mannen in

gency

zilveren pakken die worden opgeroepen bij nucleaire rampen.
De brandweermannen doen alles: vuren doven, auto's open snijden en er is zelfs een team met een net om mensen op te vangen die uit brandende gebouwen springen.
Alle personen bewegen snel en doen wat jij zegt, hoewel ze soms als kippen zonder kop een beetje in cirkeltjes rondlopen.
Ook zijn ze zeker niet onverwoestbaar; één flinke explosie is goed voor een verlies van honderden dollars aan werkkrachten. En als je, zoals ik deed, een politieagent zomaar de snelweg opstuurt om het verkeer te stoppen, heb je een platte oom agent!

GEEF ME EEN HINT

De gameplay lijkt op die van andere realtime strategie games. Wagens en personeel kunnen individueel of in groepen gekozen en bevolen worden.
De juiste mensen op het juiste moment uitsturen kan soms erg lastig zijn en vaak stuurt een verkeerde beslissing je hele plan in de war. Je moet echt goed over de situatie nadenken (wat zou er gebeuren in 'real life' in dergelijke omstandigheden) voordat je een beslissing neemt.
Aan het begin van elke missie is er een korte instructie waar je aanwijzingen krijgt over wat je moet doen en hoe je het best kan handelen in een bepaalde situatie.
Als laatste wil ik even kwijt dat ik een beetje teleurgesteld was over het geluid. Je zou denken dat er veel sirenes, gegil en dergelijke te horen zouden zijn maar in plaats daarvan hoor je een stem die precies lijkt op die uit C&C en dingen zegt als: 'On the scene' en meer van die onnozele opmerkingen.
Maar toch, als je al dat moorden in de spelletjeswereld zat bent en eens wat goede daden wilt verrichten, is Emergency een hele aardige game.

RAPPORT

graphics	7^{4}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	8^{0}

- ▲ Veel te doen
- ▲ Leuke scenario's
- ▼ Kleine figuurtjes
- ▼ Geen sirenes!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 120, Windows 95, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: Top Ware
Distributeur: Denda International
Tel: 0541-570200

8^{0}

Een leuke afwisseling in de wereld van strategiegames die meestal op oorlog gebaseerd zijn. Het was een boel heen en weer gerels tussen de plaats van het ongeval en de hoofdkwartieren, maar al met al zeker onderhoudend.
MARK B.

Krakers! Pak de waterkanonnen!

Catastrofe in Duinrel.

Vals alarm.

Rampje bij de tennisclub.

Motoren en tractoren, dat vraagt om ongelukken!

Speel niet met vuur!

POWER TIP

NBA COURTSIDE

Oh-no, not again? Jawel hoor voor de zoveelste keer mag ik weer een basketbal game recenseren. Maar niet te vroeg gejankt; Kobe Bryant's NBA Courtside is namelijk zo slecht nog niet.

Daar is ie weer.

INDIANA PACERS

RAPPORT

graphics	9^{3}
geluid	9^{2}
originaliteit	6^{6}
speelbaarheid	9^{5}

+ Speelbaarheid is top
+ Realistisch
+ Prachtige graphics
- Weinig verrassingen

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

8^{7}

NBA Courtside behoort absoluut tot de betere basketbal games van de laatste tijd. De levensechte acties en de subtiele bewegingen van de spelers maken het niet alleen tot een van de meest realistische games maar zorgen er ook voor dat het werkelijk adembenemend is om te spelen.
KEES

B-BALL GODEN

De namen die [illegible] kan met de grote populariteit die deze sport in Amerika geniet. Het is te vergelijken met de Hollandse voetbalgekte, maar aangezien alles in de Verenigde Staten nu eenmaal groter en beter wordt aangepakt neemt ook de basketbal-mania daar absurde vormen aan.

De top basketballers worden daar dan ook op handen gedragen en behandeld als bo-[illegible] De echte basketbal goden ontvangen hun lof in de vorm van prachtig schoeisel dat hun naam draagt en waar fetisjisten zoals ondergetekende lachend een klein fortuin voor neertellen.

De oppergoden onder hen krijgen zelfs de kans om daarnaast een rap- of acteer carrière te beginnen of schaamteloos te proberen om een andere sport op professioneel niveau te bedrijven. Voor Kobe Bryant van de Seattle Sonics is het echter nog niet zo ver. Hij moet zich voorlopig nog tevreden stellen met zijn naam op een computerspelletje.

KEEP IT REAL

Courtside NBA onderscheidt zich niet echt van de meeste andere basketbal games, ook hier is 'keep it real' het credo. Toch is Courtside een van de betere basketbal spellen die [illegible] zijn uitgekomen. Alle 29 NBA teams en hun spelers zijn vertegenwoordigd en lijken zo veel op the real thing als de moderne techniek dat toelaat. Ook de dunks zijn uit het leven gegrepen. Verwacht dus geen acrobatische toeren [illegible] punten scoren en allerlei schijnbewegingen maken.

Uiteraard zijn er ook weer ontelbare hoeveelheden statistieken en ongeveer evenveel camerastandpunten en tournaments uit de console te sleuren.

MET KOP EN SCHOUDERS

Om de creativiteit van de consument toch nog een klein beetje speelruimte te geven, kan je in NBA Courtside zelf nog een aantal players ontwerpen. Tenminste qua uiterlijk, de athletische kwaliteiten liggen na-[illegible]

Hoewel NBA Courtside zich in grote lijnen niet onderscheid van vele andere basketbal spellen, zou ik het spel tekort doen wanneer ik het op de grote hoop [illegible] zou gooien. Qua speelbaarheid steekt Courtside namelijk met kop en schouders boven de concurrentie uit. En met name [illegible] van de N64 maken het spelen tot een zeer realistische en ontspannende bezigheid.


Rodman pakt weer een rebound.

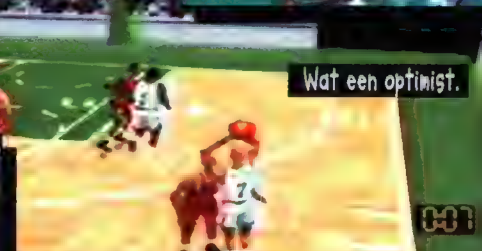

Pippen makes the basket.


Hé bolle, maak de boel niet stuk!

POWER TIP

Een tegenstander die zijn hand opsteekt, staat vaak op het punt een bal te ontvangen. Stelen dus.


Tijd voor een paar wissels.


Wat een optimist.


Relaxed shotje.


Met de replay-camera haal je de spelers zo dichtbij dat ze duidelijk zijn te herkennen.


Hoekschot en elleboog tegelijk.

GT64 Championship Edition



Op het gebied van racespellen kan de N64 nog steeds niet opboksen tegen de PSX. De verwachtingen rond GT 64 van Ocean zijn echter hooggespannen.



Binnen een ochtend winnaar in de hard mode!

24 RONDEN!?

In GT64 race je door de straten en buitenwijken van drie verschillende steden. De drie circuits zijn er in een korte en langere versie (a la Ridge Racer) en in totaal draait het in de championship dus om zes races.
Het is mogelijk om te kiezen uit 3, 6, 12 of 24 ronden per race maar geloof me, in races over 24 ronden zul je helemaal geen zin hebben.
Op het eerste gezicht lijkt GT64 niet eens zo slecht. De wagens en de circuits zien er grafisch goed uit en op de parcoursen wordt het pittige bochtenwerk goed afgewisseld met rechte einden waarop het gas vol open kan.

GEEN CONTROLE

Over de kwaliteit van de besturing van de veertien verschillende wagens heb ik m'n twijfels. Weliswaar kun je kiezen om óf de stick óf de vierpuntsdruktoets te gebruiken maar echt lekker gaat het allemaal niet. Dat komt vooral omdat de wagens de neiging hebben om zeer snel in de slip te raken. Dat hoeft niet erg te zijn, als je die slip dan maar onder controle zou kunnen houden en dat is dus niet het geval. Raak je eenmaal in een slip dan kun je corrigeren wat je wilt maar je bent je auto dan echt even helemaal 'kwijt'.
De enige oplossing is dus om niet te slippen en dat kun je proberen door wat aan de instelling van je wagen te veranderen (zachtere banden, meer downforce) maar echt veel invloed heeft dat niet. Beter is om flink te remmen voor de bochten en dan een stuk langzamer de bochten te ronden. Pas op die momenten voel je totale controle over de auto maar echt veel zin heeft deze rijstijl niet.
Waarom niet? Dat komt omdat je snellere rondjes rijdt als je je wagen gewoon vol gas de bocht instuurt en tegen de vangrail smijt. Niet remmen dus, zelfs het gas niet loslaten maar gewoon rammen en knallen levert het beste resultaat op (de wagens lopen geen schade op).
Ik weet niet hoe jullie hier over denken maar voor mij is de lol er dan snel af.

BELACHELIJK

Wellicht had dit nog enigszins goed gemaakt kunnen worden als de races heel spannend waren geweest maar dat is absoluut niet het geval. Zelden heb ik een racegame gespeeld die zo makkelijk te winnen viel. Binnen een paar uur had ik het kampioenschap gewonnen. En dan heb ik het niet over de Easy mode, zelfs niet over de Normal mode; nee na een ochtendje racen mocht ik mezelf GT-kampioen in de Hard mode noemen en won ik vijf van de zes races met glans. Nu kan ik best een beetje racen maar dit vond ik echt belachelijk.

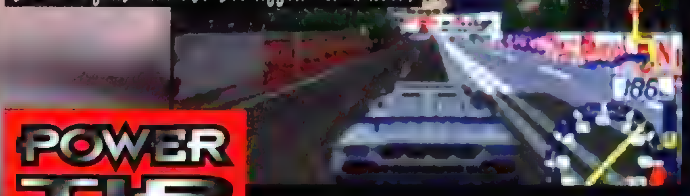
CENTRIFUGES

Naar ik heb begrepen wordt er van dit spelletje nogal wat verwacht in de markt maar wat mij betreft is GT64 een misser van formaat. Wat moet je met een racegame waarbij het niet uitmaakt of je secuur stuurt of niet, waarbij de tegenstand lachwekkend zwak is en ook het geluid meer lijkt op oververhitte centrifuges dan op echte racemonsters?





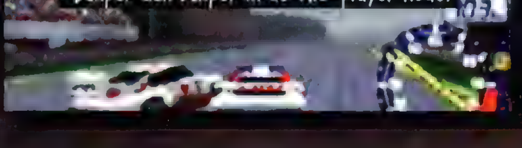

Gooi 'm gerust in de banden, het maakt allemaal niet uit.


En de tegenstanders? Die liggen ver achter!


Inside-car view.



Yes!


Bumper aan bumper in de two-player mode.





RAPPORT

graphics	7^{5}
geluid	4^{8}
originaliteit	5^{0}
speelbaarheid	4^{0}

▲ Stick of knoppen
▼ Veel te makkelijk
▼ Ongecontroleerde slips
▼ Goed sturen hoeft niet

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Imagineer/Ocean
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

5^{3}

Waar de PlayStation de ene na de andere racetopper introduceert, laat het aanbod op de N64 nog steeds veel te wensen over. Ook GT64 kan daar geen verandering in brengen want het spel mist elke vorm van spanning en uitdaging.
ED

POWER TIP
Als je kiest voor 24 rondjes en kampioen wordt, dan krijg je een extra circuit.

Monster Truck Madness 2



Het is glad want het is nat!

Volgens mij ga je verkeerd!

Een regenachtige view vanuit de cockpit.

Cockpit of Boogey Van

Hollywood Hogan's truck.

POWER TIP

Demo te vinden op www.microsoft.com/games/monster.

RAPPORT

graphics	7⁹
geluid	8⁶
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁵

▲ Geen grenzen aan de parcours

▲ Veel trucks

▲ 4x4 gevoel

▼ Geen Championship mode

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700

8⁰

Behalve een paar veranderingen, zoals banen en trucks, is het spel voor het grootste gedeelte hetzelfde gebleven. Niet echt een must dus voor degene die het eerste deel al kennen, maar als je nog nooit een monster truck race game gespeeld hebt, laat dan de 'madness' maar beginnen.

MARK B.

Microsoft is terug met het vervolg op het spel dat in december 1996 een 8.6 scoorde. Biedt Monster Truck Madness meer modderig plezier of modderen ze maar wat aan deze keer?

VLIEGEN?

Op het eerste gezicht lijkt Monster Truck Madness 2 precies op deel 1. Het heeft dezelfde slechte muziek en commentator met z'n flauwe grappen. Ook de graphics zijn hetzelfde maar die waren goed dus waarom daar aan sleutelen? Je treft, net als in het vorige deel weer alle camerastanden aan die het mogelijk maken je auto tijdens de race van alle kanten te bekijken.
Voor het grootste gedeelte is de besturing van de auto's zoals je zou verwachten van dit soort 4x4 trucks: veel door de bochten glijden, over bergen springen en oh, oh, oh, wat houden die dingen van omrollen. Ben je ergens ingerold waar je onmogelijk uit kan komen of ben je gewoon te ver van het parcours beland, bel dan om hulp en er komt een helicopter of een condor die je zo weer op de baan tilt.

NIEUWE TRACKS

Wat aan dit deel wel is toegevoegd, zijn een paar extra tracks. Dat is helaas ten koste gegaan van de game modes, die zijn teruggebracht naar één single player en één multiplayer mode, dus geen tournaments, drag races of car smashing meer.
De tien nieuwe tracks zijn verdeeld in Circuit en Rally. Plus drie multiplayer 'Summit Rumbles'. Dit is een soort van 'king of the hill' game waar degene die het langst in de ring blijft, wint.
Er zijn verschillende mogelijkheden om het weer en de lichtval in te stellen, waarbij 'pitch black' en 'dense fog' bedoeld zijn voor de ervaren rijders. Het is hier namelijk bijna onmogelijk om te zien waar je naar toe gaat.
Alle races kunnen gesaved en teruggespeeld worden compleet met alle features uit deel 1, zoals 360 graden view point, zoom en slow motion.

GRENZELOOS

De truck afdeling is uitgebreid met negen wagens, waarmee het totaal op 20 auto's komt. Alle klassieke monstertrucks, als Bigfoot en Grave Digger, zijn weer van de partij, nu samen met een paar auto's van de 'World Championship Wrestling' (WCW), zoals Stinger en Hollywood Hogan's truck.
Alle trucks kunnen in de Garage worden aangepast aan jouw wensen. Hier kun je de prestatie van je trucks optimaliseren door het afstellen van de vering, de banden en de koppeling om je truck meer power, een betere wegligging of hogere snelheid te geven, afhankelijk van de track die je gaat racen. Een kaart en het kompas zijn een paar andere features die je helpen met het op de baan blijven.
Er zijn verschillende checkpoints die op tijd gepasseerd moeten worden om de race te kunnen finishen, maar in MTM 2 is het opnieuw net zo leuk om het parcours te verlaten en op zoek te gaan naar nieuwe obstakels of jumps.



INDUSTRIE GIANT: Van de makers van Capitalism een nieuw management spel: verover dit keer niet de wereld met behulp van wapens, maar kruip in de huid van bijvoorbeeld Bill Gates of Freddy Heineken. Bepaal met welk produkt je de wereld wil veroveren en bouw daarmee je positie internationaal uit. Bouw fabrieken, neem personeel aan, enz ... (nederlandse verpakking en handleiding)
Prijs: ƒ 99,95/BEF 1999

BEYOND TIME-Laat het avontuur beginnen: Reis in deze volledig nederlandstalige adventure door de tijd. Reis terug naar de tijden van Maya's, doe onderzoek bij de ruines van Atlantis, of breng een bezoek aan Tibet. Beyond bevat tientallen puzzels & raadsels, alle oplossing liggen verspreid over de hele wereld. Dit betekent dat je zelf een bezoek aan het huidige Vaticaan in Rome moet brengen om een antwoord te krijgen op alle vragen. (2 cd-roms, volledig nederlands)
Prijs ƒ 59,95/BFR1199



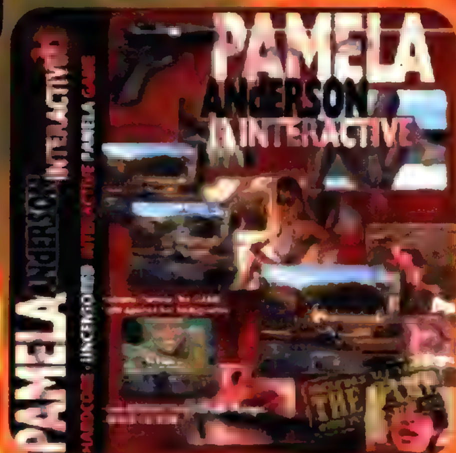
NU VERKRIJGBAAR



SYN FACTOR: Verdwaald in de ruimte en je weet niet waar je heen moet? Gemene rotzakken hebben je bemanning ontvoerd en jou alleen achter gelaten in je ruimteschip. Hoewel, alleen? In je hoofd zit een handig apparaatje, je eigen SYN-chip, die je hersenen op commando in 'hyperdrive' zet. Deze chip gaat je helpen om jouw bemanning terug te krijgen. Hoewel het universum heel erg groot is en er vele gevaren zijn, moet je je doel bereiken. Prijs ƒ 49,95/BEF 999



iPANZER'44: De beste WO II tanksimulator die tot nu toe op de markt is verschenen. Vooral op grafisch gebied verslaat iPanzer'44 zijn concurrenten met gemak. Keer terug naar de tijd toen tankcolonnes het slagveld nog deden daveren onder hun gewicht. Speel tegen de computer of ga de strijd aan op het internet. iPanzer'44 ondersteunt alle grafische kaarten. NL handleiding
Prijs: ƒ 99,95/BFR 1[illegible]



PAMELA ANDERSON INTERACTIVE: Het eerste interactieve spel met in de hoofdrol PAMELA ANDERSON bestaat o.a. uit een shoot-em-up game waarin je PAMELA & TOMMY LEE beschermt als ze worden beschoten door opdringerige mannen. Prijs ƒ39,95/BEF 799





KILLING ZONE: Heb je alle levels van Quake II al afgewerkt en nog steeds kun je geen genoeg krijgen van dit spel, bijt je dan vast in deze add-on voor Quake II: bijna 100 nieuwe single levels en meer dan 200 multiplayer levels, patches en screensavers, e.d., om nog meer van Quake II te genieten.
Prijs ƒ 24,95/BEF 499

3D BILJART EN SNOOKER: Maak je keuze uit acht verschillende biljartspellen, ontwerp je eigen tafel, maak keuze uit een keu en in welke 3D omgeving je de uitdaging aan gaat. Voor alle biljart- en snookerfans! Met nederlandse verpakking en handleiding.
Prijs ƒ 29,95/BEF 599

GAMES IN BLIK:



TWIGGER: Een verschrikkelijk verslavend Russisch spel, dat van Tetris en Pacman [illegible] maakt. Een leger van mollen uit het oosten heeft de oorlog verklaard aan een leger mollen uit het westen. Men gebruikt voor dit gevecht geen wapens maar strategisch gegraven tunnels. Twigger is volledig Russisch en voor gamers die tijd hebben voor een nieuwe verslaving. Prijs ƒ 29,95

THUNDER OFFSHORE: Een supersnelle speedboot action game. Verschillende boten, circuits & moeilijkheidsgraden zorgen iedere keer weer voor een nieuwe uitdaging. Alleen al de fantastische graphics zal een reden kunnen zijn voor de aanschaf van Thunder Offshore. (Verpakking is van uniek BLIK) Prijs: ƒ 29,95/BEF 599





Postbus 7004, 6700 CA Wageningen
tel 0317 - 422224 fax 0317 - 426418

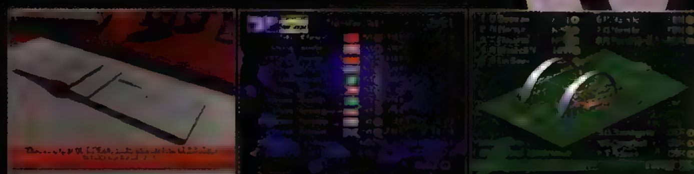
Dit wordt je eerste keer!
3D VOETBALLEN EN MANAGEN
Kom je er klaar mee?

KICK OFF WORLD

3D AKTIE



MANAGEMENT





Uw verslaggever
Theo Reitsma

Reebok™ Super League – Speel voor en manage één van de 350 internationale topclubs

Ga zelf het veld op, bekijk het spel vanaf de tribune of laat je Playstation de uitslag voorspellen

Koop en verkoop internationale spelers

Overleg met het clubbestuur

Beheer de financiën van je club

Bepaal de taktiek van je elftal

Kijk hoe andere managers presteren

Baan je een weg naar de top door 3 divisies heen met meer dan 60 teams

Compleet Nederlandstalig



Voetballen in fantastisch 3D

Reebok™ Super League (inclusief managementspel)

Supersnelle, keiharde aktie

Speel in vriendschappelijke, Wereld Beker, Competitie en Bekerwedstrijden

Ga in training of speel de Knock Out Challenge

Kies uit 450 nationale en internationale clubs uit Europa, Afrika en Zuid-Amerika

Maximaal vier spelers kunnen tegelijkertijd het veld op

Het eerste compleet Nederlandstalige voetbalspel voor de Playstation



ANCO





www.homesoft.nl

Outwars

Soms heb je van die momenten dat je leven als een film aan je voorbij flitst. Dan kan je maar beter zorgen dat die film een beetje interessant is. Nee, dit is geen reclame voor de marine maar voor de Space Marines uit Outwars.

KOLONISATIE

Outwars speelt zich af in het jaar 2238 en de kolonisatie van sterren en planeten is net zo gewoon werk geworden als dat van de postbode en de boekhouder. Onnozel als de mensheid nog altijd is, denkt men helemaal alleen in het heelal rond te dolen. NOT! Een ruimtekolonie wordt op een mooie, zonnige dag aangevallen door een onbekend buitenaards ras. Knokken geblazen dus, en jij als speler belandt middenin deze oorlog als officier van de elite Colonial Defence Force Marine Jump Corps.
In de single-player mode ga je als officier in een hele sloot missies op pad met een paar teamleden, waarbij het verhaal van het spel zich als een spannende sci-fi film ontwikkelt. In de multiplayer mode kun je fijn je vrienden afmaken op diverse manieren.


Coentunnel anno 2238.

JETPACKS

Het spel doet denken aan Terra Nova, eveneens een squad-georiënteerde space shoot'em up, maar is veel en veel beter dan die inmiddels bejaarde titel.
Het spel speelt vanuit de derde persoon waardoor je jezelf altijd goed in beeld hebt. Als je begint, kies je of je een vrouw of een man wilt spelen. Het enige verschil hierbij zit 'm in hoe je er op het scherm uitziet en de verschillende one-liners die je als 'babe' of 'dude' uitkraamt. Aangezien je niet in je dagelijkse kloffie de aliens kunt bevechten, heb je speciale vechtpakken in je garderobe. Dit zijn zogenaamde jetpacks waarmee je tijdelijk in de lucht kunt vliegen, en zijn erg handig als je verre jumps moet maken, aliens wilt omzeilen of targets vanuit de lucht neer wilt knallen. Echter na ongeveer een halve minuut is de vliegoptie uitgewerkt en lazer je als een kanonskogel naar beneden. De jetpacks laden zichzelf weer op, dus je kunt steeds opnieuw van deze handige mogelijkheid gebruik maken. De jetpacks komen in vele soorten en maten en je kunt ze zelf uitrusten met de wapens die je lekker vindt. Sommige pakken zijn zwaarder en bieden meer bescherming, andere jetpacks zijn lichter, sneller maar kwetsbaarder. Als wapens staan diverse guns, een vlammenwerper, raketten, granaten en mijnen tot je beschikking.


Indrukwekkend kleurgebruik.


Drie explosies voor de prijs van één!

POWER TIP

In de trainingsmissie liggen de time-charged-mines helemaal ten oosten op de (olie)platforms.

ONHEILSPELLEND

De missies vormen een goede balans tussen keiharde actie, waarbij je alles wat er voor je voeten komt neer moet maaien, en strategie. Missies waar meer strategie bij komt kijken, zijn opdrachten waarin je bijvoorbeeld ander mariniers moet redden, een voertuig moet escorteren of sabotage-opdrachten uit moet voeren.
De omgeving waarin je al dit vuile werk op moet knappen, is erg mooi. Schitterende donkerpaarse en oranje hemels steken onheilspellend af boven de diverse planeten. Je rilt op ijsplaneet Ragnarok, je bent eenzaam in de verlaten mijnen van planeet Anubis en je krijgt acuut last van kabbelend kontvocht in het woestijnklimaat van planeet Oasis. Vooral met 3Dfx is het weer smullen geblazen. Ook de muziek verdient een eervolle vermelding. Dreunende pauken en schetterende blazers geven dit spel nog meer spanning en benadrukken het militaire karakter.

RAPPORT

graphics	8⁸
geluid	9⁰
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Mooie planeten
- ▲ Muziek is top
- ▲ Speelt snel
- ▼ Jetpacks raken snel op

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119.95 Bfr.ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95 (3Dfx aanbevolen).
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700

8³

Soms heb je van die momenten dat je leven als een film aan je voorbij flitst. Dan kun je maar beter zorgen dat die film en beetje interessant is. Met Outwars heb je wat dat betreft niets te klagen.


Trek in vleermuizensoep?


Oranje boven.


Stoer hè, zo'n Pulse Rifle!

Sentin
Retu

Hoewel Sentinel Returns de zoveelste herintroductie is van een succesvol jaren tachtig spel, durf ik het de origineelste PSX-titel ooit te noemen. Sentinel Returns is niet in te delen in een genre. Dit spel is zo abstract dat ik maar beter gewoon met uitleggen kan beginnen.


Bijna op het niveau van de Sentinel!


Een goede plek om energie te sparen.




Pas op, daar in de verte kijkt de Sentinel toe.

POWER TIP

1985

De bedenker van Sentinel, Geoff Crammond, is verantwoordelijk voor veel bekende games, waaronder Aviator, Revs, Stunt Car Racer, Grand Prix en Grand Prix 2.
Zijn grote doorbraak had hij echter al in 1985, toen hij het spel Sentinel schreef voor de BBC Micro (een computer die in Engeland vooral voor het onderwijs werd gebruikt). 1985 was het jaar dat Pac-Man en Space Invaders de arcades domineerden en daarom was Sentinel ook zo'n doorbraak: het eerste spel in 3D virtual reality.
Het duurde dan ook niet lang of Sentinel werd herschreven voor de Commodore 64, de Sinclair Spectrum, de Atari ST, de Amiga en de PC.

HOOG EN LAAG

Omdat Sentinel Returns zo abstract is, zal het niet zo makkelijk zijn om een duidelijke uitleg te geven maar ik zal mijn best doen.
Allereerst iets over de Sentinel. Dit wezen is jouw vijand, en helaas oppermachtig. Wie ben jij? Jij bent een wezen dat bestaat uit pure energie met een bewustzijn. Je kunt dus wel denken, maar verder weinig doen. Daarvoor heb je robots nodig. Je kunt die robots gaan 'bewonen' door al je energie er naartoe te transporteren. Duidelijk? Komt nog wel. Laat ik maar beginnen met het speelveld. De speelvelden van Sentinel Returns zijn drie dimensionaal en bestaan uit bergen, dalen en plateaus. Je hebt dus ook een laagste punt en een hoogste punt van het speelveld. De Sentinel staat op de hoogste piek van het speelveld op een toren. Jij begint in het diepste dal.
De bedoeling is om jezelf omhoog te werken om hetzelfde niveau te bereiken als de Sentinel. Pas dan kun je zijn energie opzuigen en zijn plateau betrekken. Alleen vanaf dat punt is het mogelijk om naar de volgende wereld te gaan.

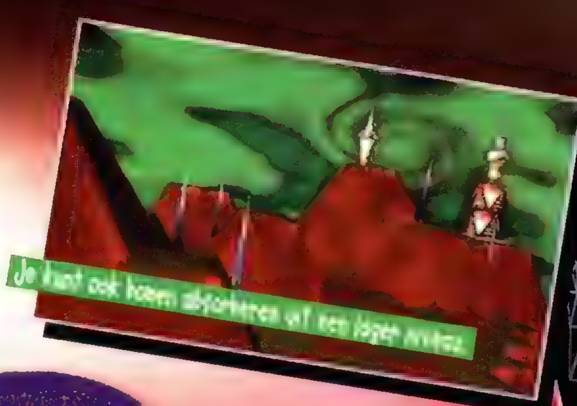
ENERGIE

Het belangrijkste ingrediënt van het spel is energie. Behalve dat jij uit energie bestaat, zijn er nog verschillende andere energie-objecten. De meest voorkomende zijn energiebomen. Deze zien eruit als kristallen en hebben een energiewaarde van één. Als je zo'n boom ziet, en je staat minimaal op dezelfde hoogte (dus niet in een dal dat lager is dan het plateau waar de boom staat) dan kun je deze vanaf een afstand absorberen en de energie opslaan. Met de opgespaarde energie kun je twee objecten produceren: blokken en robots. Een blok heeft een energiewaarde van twee, dus je hebt twee bomen nodig om een blok te kunnen produceren. Een robot heeft een energiewaarde van drie, dus daarvoor zijn drie bomen nodig.

HOGEROP

Daarmee zijn we aangekomen bij de actie in het spel. Ik zei al eerder dat je moet zorgen dat je op hetzelfde niveau klimt als de Sentinel.
Klimmen is in principe eenvoudig. Stel je staat op het laagste niveau. Je begint het spel altijd met gespaarde energie die minimaal genoeg is om een blok en een robot te maken. Kies dus een plek elders op hetzelfde niveau waar je staat en bouw daar een blok. Zet een robot bovenop dat blok en transporteer jezelf van de robot waar je in zat naar de robot die je op het blok hebt gezet. Nu ben je één niveau geklommen.
De robot waar je uitkwam heeft, net als alle andere robots, een energiewaarde van drie en die kun je weer absorberen om toe te voegen aan je gespaarde energie. Absorbeer ook de bomen die je ziet op je nieuw bereikte niveau en gebruik deze energie om telkens weer blokken en robots te bouwen waarmee je naar boven klimt. Lukt het je om op hetzelfde niveau te komen als de Sentinel, absorbeer dan ook dit we-

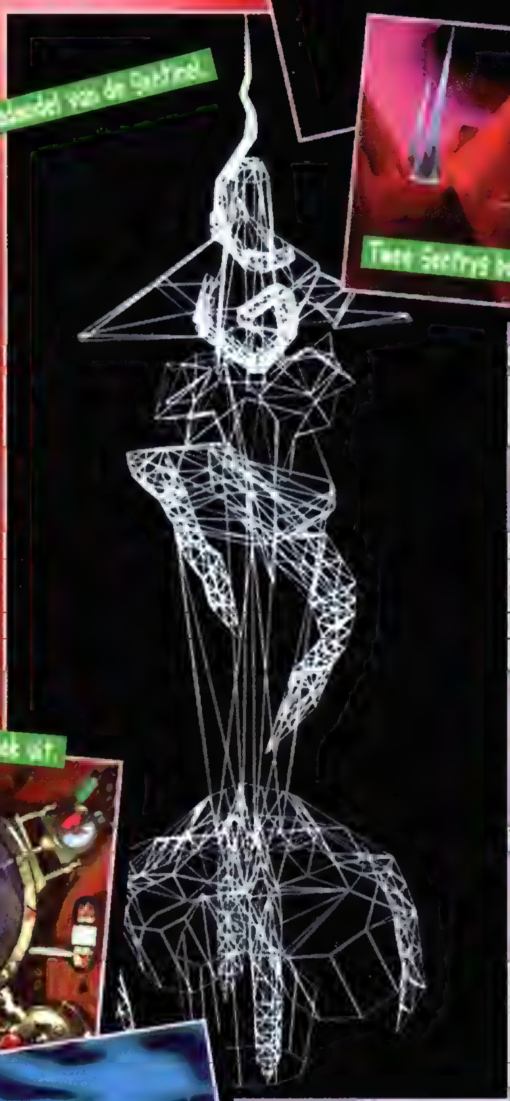
el rns



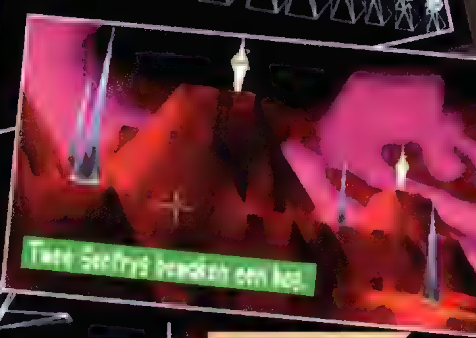
Je kunt ook bomen absorberen uit een lager niveau.



Het groeien van een boom.



Een draadmodel van de Sentinel.



Twee Sentrys bewaken een heg.

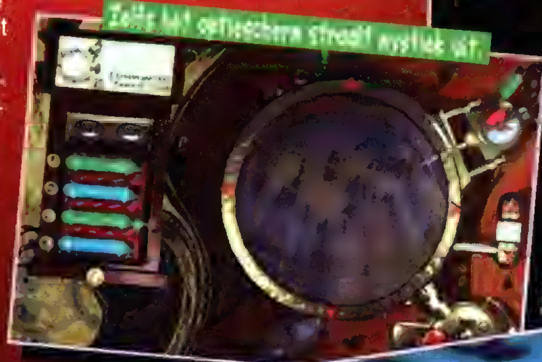
zen en neem zijn plaats in op het platform. Vanaf daar ga je via een hyperwarp naar een volgende wereld.

NIET WACHTEN

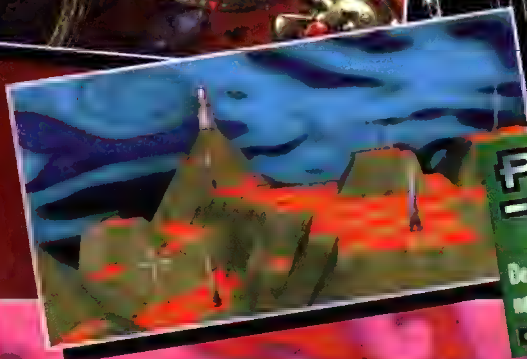
De Sentinel gaat daar natuurlijk niet zomaar op zitten wachten, want hij houdt wel van zijn plekkie op die hoogste piek.
De Sentinel kan maar één kant op kijken en heeft dus een beperkt blikveld. Alles wat in dat blikveld komt en dat een hogere energiewaarde heeft dan een boom (dus twee of hoger) wordt geabsorbeerd door de Sentinel. Daar val jij dus ook onder, want je zit in een robot met een energiewaarde van drie.
Het blikveld van de Sentinel draait langzaam tegen de klok in. Als je in zijn blikveld staat, hoor je een elektrisch geluid en merk je dat je energievoorraad snel wordt leeggezogen. Je moet dan zorgen dat je zo snel mogelijk uit het blikveld van de Sentinel komt door ergens ver weg een robot neer te zetten en er snel naartoe te transporteren. Lukt dat niet, dan wint de Sentinel.
Alle energie die de Sentinel uit je zuigt, zet hij om in bomen die willekeurig over het speelveld worden verspreid. Je kunt die bomen weer gebruiken om opnieuw een aanval op de Sentinel te ondernemen.

PARANOIA

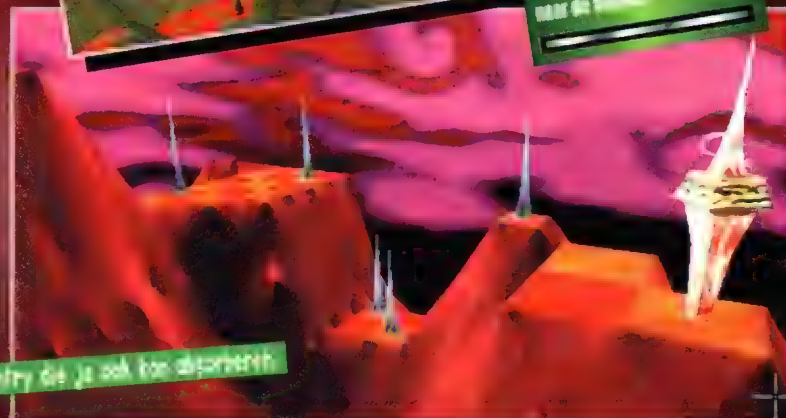
Volgens mij heb ik nog nooit zo veel woorden nodig gehad om de basisprincipes van een spel uit te leggen.
Gek genoeg is de gameplay enorm simpel maar omdat het spel zo abstract is, lijkt het allemaal moeilijker dan het is. Het is nu eenmaal makkelijker om te zeggen dat je in een auto zit en zo snel mogelijk de finish moet halen, of dat je in een doolhof de uitgang moet vinden terwijl je alles en iedereen tot gort blaast. Sentinel Returns speel je puur op je gevoel en dat wordt prachtig ondersteund door de mysterieuze, bijna enge muziek van John Carpenter (bekend van de horrorfilmserie Halloween).
Je weet nooit wanneer je in het blikveld van de Sentinel terechtkomt, dus je speelt bij wijze van spreken op je tenen, totdat je plotseling het vreselijke geluid te horen krijgt en je je energievoorraad snel ziet wegsijpelen. Dan schiet de adrenaline door je bloed terwijl je angstig op zoek gaat naar een plek die de Sentinel niet kan bereiken.
Alles draagt bij tot een soort gevoel van claustrofobie, paranoia en paniek, dat pas wordt ingeruild voor triomf als je de oppermachtige Sentinel van zijn troon stoot.
De graphics, die niet opzienbarend zijn, maar perfect integreren met de rest van het spel, maken Sentinel Returns compleet.



Zelfs het optiescherm straalt mystiek uit.



POWER TIP
De Sentry blokkeert de weg naar de bomen.



Dit is een Sentry die je ook kan absorberen.

RAPPORT

graphics	10
geluid	10
originaliteit	10
speelbaarheid	10

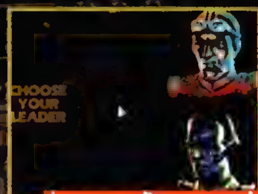
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

10

Sentinel Returns is van absolute klasse. In de afgelopen jaren heb ik nog nooit zo iets vernieuwends gezien met zo'n verslavingsniveau en waar je zo in opgaat. Met z'n 650 levels zal ik waarschijnlijk tot na de eeuwwisseling compleet hooked zijn!
[illegible]

ROBORUMBLE

Je eigen vecht-robots creëren, dat klinkt als een leuk spel. Heeft Top Ware hiermee iets nieuws in handen of krijgen we er weer een real-time strategie kloon bij?



Kies voor Firepower of Intelligence.



RAPPORT

graphics	6⁹
geluid	7⁴
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	6⁸

▲ Je eigen robots maken

▲ Zoom in/out

▼ Saaie missies

▼ Niet veel uitrustingen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, double speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: TopWare
Distributeur: Denda International
Tel: 0541-570200



Van mij hadden ze wat meer aandacht mogen geven aan de robot creating/fighting kant van het spel en minder aan het verhaal en de missies. Hierdoor is Robo Rumble niet meer dan een middelmatige strategie game geworden.
MARK B.

ECHTE ROBOT OORLOGEN

Eind jaren '80 begon een groep studenten van een kunstacademie met het maken van de meest destructieve bestuurbare robots waarmee ze tegen elkaar vochten. Inmiddels is deze 'kunst' uitgegroeid tot een soort underground sport en worden er in Amerika en Engeland jaarlijks competities gehouden onder de naam 'Robot Wars', die honderden deelnemers en toeschouwers trekken.

NIET VEEL KEUS

Misschien heeft TopWare voor hun game Robo Rumble, inspiratie opgedaan bij deze 'Robot Wars' want ook in deze game is het de bedoeling je eigen robots te creëren.
Dat klinkt leuker dan het is, gezien je robot in feite maar uit drie delen bestaat: chassis, weapons en boosters. In elke categorie heb je een paar keuzen maar voor het grootste gedeelte ziet het eindresultaat er hetzelfde uit.
De chassis-keuze (onderstel) varieert van twee- en vier-benige 'Empire Strikes Back' type robots tot springende en vliegende bots. De wapens zijn echter teleurstellend; alle bots schieten dezelfde vuurballen en laserstralen. Ik zou denken dat robots met bijvoorbeeld metaal zagende armen (zoals die in de 'Robot Wars' wel van de partij zijn) interessanter waren geweest.
Dat creëren van je eigen robot valt dus een beetje tegen.

2 GAMES IN 1

In plaats van een miljoen opties om uit te kiezen bij het creëren van een robot en ermee te vechten tegen andere bots, kiest Robo Rumble voor een verhaal over een aanval op Mars en de strijd tussen twee verschillende robot-fabrieken.
Je krijgt de keus om de 'Firepower' of 'Intelligence' fabrikant te spelen en moet missies voltooien om uiteindelijk te bepalen wie de sterkste fabrikant is en het laatste gevecht tegen de aliens zal strijden.
Robo Rumble heeft, wat betreft het select-, command- en fight-aspect, een soortgelijke gameplay als de meeste andere strategie games. Aan het eind van elke missie word je met geld beloond voor je snelheid en efficiency en dat geld kun je weer gebruiken voor de handel met de characters waarmee je tussen de missies contact hebt. Elke spelkeuze (Firepower of Intelligence) biedt vijf characters: de 'Representative' en 'Advisors' geven je informatie over de missies, de 'Professors' en 'Spies' hebben andere informatie en wapens te koop en dan is er nog een persoonlijke Robo, die zorgt voor al de save- en load game opties.

MULTI-PLAYER ALS REDDING?

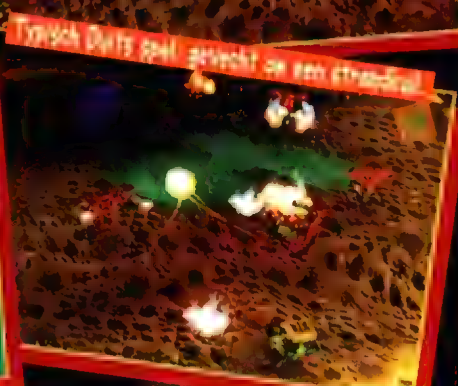
Robo Rumble gebruikt een 3D-engine die de achtergrond mooi gedetailleerd maakt maar de speelvelden vond ik aan de kleine kant. Bovendien hebben de robots de neiging te verdwalen tijdens de grotere explosies.
Een erg leuke feature is dat je je game-view 360 graden draaien en in kan zoomen, maar helaas vertraagt dit het spel een beetje.
Wat de demo versie van RR nog niet had, was een multiplayer functie. Wellicht gaat dat in het uiteindelijke spel het sterke punt worden, aangezien veel real-time strategie games het best gespeeld worden als multiplayer game.
Laten we dat dan maar hopen want tot nu toe ziet Robo Rumble eruit als een kloon die, behalve de robot-creating, weinig nieuws te bieden heeft.


Wat een gelaser!



Echt waar? Echt waar? Echt waar?


De boel staat op springen!


Typisch Duits spel: gevecht op een strandbal

Micro Machines is en blijft een van de aardigste racegames in mijn spelletjeskast. Het stokoude idee om autootjes van bovenaf te besturen, blijft leuk dus waarom niet vrolijk voortborduren op die hap? Inmiddels, meer dan een jaar na de PSX-versie, mag ook de PC-versie van MM-V3 het licht aanschouwen.


Ik zit op de overwinning te azen.

Rijstijl Marco Bakker.



Beginnende MM'ers kunnen het allemaal leren bij de rij-school.



Van de graphics had ik meer verwacht.

Alle hens aan dek!

16->32

Terugbladerend in mijn PU-verzamelbandje, zag ik dat ik in het februarinummer van 1997 de review schreef van Micro Machines V3 voor de PlayStation.
Ik was laaiend enthousiast over het feit dat het onze vrienden van Codemasters zo goed was gelukt om het oude vertrouwde Micro Machines, dat we zo goed kennen van de 16-bits systemen, om te toveren tot een spectaculaire 32 bits titel met 3D hi-tech graphics en alles derop en deraan.

MULTIPLAY-STATION

Micro Machines V3 is een echte multiplaygame en speel je het best met z'n velen. Helaas heb ik thuis geen multi-tap maar met de enorme multiplaymogelijkheden kan je ook met twee gamepads all-out gaan door ze te sharen en zodoende twee wagentjes te besturen vanaf dezelfde pad!

Nog steeds ben ik helemaal ondersteboven van deze geniale uitvinding die het dus mogelijk maakt om, als je een multi-tap hebt, met acht mensen tegelijk te racen. Tegen elkaar of in teams, alles kan en alles mag: de eerste echt grote multiplayparty titel op de PlayStation dus.

GARE DONGLES

Je kan ook bij de PC-versie terecht voor een goeie multiplay wedstrijd want op één bak kan je al met zijn vieren racen. Met een LAN-netwerkje kun je dan ook nog met zeven andere computers ophoeken en superparty-multiplay wedstrijden houden. Gelukkig heb je ook maar één CD-ROM van het spel nodig, die door de game-host moet worden gedraaid en kunnen de anderen het gewoon op de harde schijf installeren. Jammergenoeg werkte mijn proefschijfje met door Codemasters meegeleverde dongles en had ik er maar twee gekregen. Dongles zijn hele vervelende dingen voor gametesters die je achter in je printerpoort duwt, zodat je geen kopieën kan verspreiden. Vervelend dus dat ik maar met twee PC's tegelijk kon netwerken en de andere zes onbespeeld bleven.

ZWARE BAKKEN

Het enige verotte van de PC-versie zijn de graphics, die helaas toch een beetje tegenvallen. De versie lijkt regelrecht gepoort van de PSX-versie en ook op een superbak met 3Dfx is de beeldkwaliteit niet om over naar huis te schrijven.
Op een 17 inch scherm is de maximale resolutie van 640x480 echt jammerlijk lelijk en op mijn eigen bak, een P200 met 2Mb videogeheugen nog wel, kon ik naar die schermresolutie fluiten! Helaas pindakaas dus voor Dre met zijn 320x240 pixeltjes! Maar ja, 32 verschillende wagens, 48 courses en een oneindigheid aan multiplaymogelijkheden maken het spel toch nog leuk, erg leuk zelfs.

RAPPORT

graphics	7^2
geluid	8^0
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^3

- ▲ Multiplayer-mayhem
- ▲ Leuke auto's, leuke courses
- ▲ Netwerken is goed!
- ▼ Minder mooi dan PSX

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, double speed CD-speler, geluidskaart, SVGA. (Hoger aanbevolen.)
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



Gamers met een netwerkje thuis moeten absoluut eens plaatsnemen achter het stuurtje van een van de 32 wagentjes van Micro Machines V3. En al vond ik de titel grafisch mooier op de PlayStation, het blijft het een goeie multigame, vooral als je een sterke bak met een flinke lading videogeheugen hebt staan.
ANDREAS

Micro Machines V3

Incoming

Soldaten schreeuwen 'Incoming' als ze het gefluit van een granaat horen. Wat dat betreft doet deze space shoot'em up zijn naam absoluut eer aan. Het regent er namelijk projectielen.

NARE ALIENS

We schrijven het jaar 2008 als honderden UFO's onze internationale onderzoeksbasis op de maan aanvallen. Het personeel weet op tijd te vluchten maar de aliens laten het hier niet bij zitten. Ze stichten brutaalweg een basis op de Noordpool. De regering van de aarde besluit daarop in de bergen van Tanzania een speciale strijdkracht op te leiden. Maar nog voordat deze basis is afgebouwd, vallen de nare groene mannetjes opnieuw aan. Paniek alom. De speler mag nu de held gaan uithangen. Het is jouw taak de basis te verdedigen en de aliens stapje voor stapje terug te knallen naar de plek waar ze thuis horen.

CAMPAIGN ACTION EN TACTICS

Incoming moet het dus duidelijk niet van z'n verhaallijn hebben. Die onzin heb ik al 999 keer eerder gehoord. Het spel zelf vergoedt gelukkig veel. Ten eerste zien de graphics er prachtig uit. Incoming biedt talloze messcherpe omgevingen met mooie objecten. De diverse voertuigen zien er ook strak uit en ontploffen na een voltreffer met veel vuur, rook en brokstukken. Rage heeft werkelijk alle grafische registers opengetrokken. Helaas kun je Incoming hierdoor alleen met een 3Dfx-kaart spelen. Maar die heeft toch inmiddels iedereen???
Ten tweede zal de gameplay niet gauw gaan vervelen. Bij Incoming kun je tussen drie spelvormen kiezen: Arcade, Campaign Action en Campaign Tactics.
Arcade spreekt voor zich. Dit is tientallen missies lang pure knalfun. Je kiest een voertuig, bijvoorbeeld een helicopter, straaljager of freaky spaceship en moordt vervolgens alle aliens uit. Onderweg kun je de nodige powerups verzamelen.
Bij de twee Campaign-modes wordt iets meer denkwerk gevraagd. In de Campaign Action verdedig je missie na missie de basis. Na een tijdje ga je zelf in de aanval. Bij elke missie verandert het wapen. Soms bedien je een kanon, dan weer een tank en vervolgens weer een helicopter. Het draait hier niet alleen om het schieten. Af en toe moet je ook een voertuig van de ene naar de andere plek transporteren.
In de Campaign Tactics wordt het knallen aangevuld met het betere strategie-werk. Het scherm verandert dan voor een paar minuten in een soort C&C, waar je voertuigen van de ene plaats naar de andere kunt verplaatsen. Dit vormt een leuke afwisseling. Bovendien kun je je schiet-vinger even rust geven. En dat is wel nodig ook, want de aliens laten je geen moment met rust.
Als je dat wilt kun je via de splitscreen-mode met twee personen op een PC spelen en natuurlijk is er ook een Multiplayer-mode.

NIETS IRRITEERT

Eigenlijk irriteerde me niets aan Incoming en dat komt niet vaak voor.
Zo verliep de installatie bijzonder soepel. En als je problemen hebt, dan is er een uitstekende help-functie.
De game zelf speelt uiterst soepel. Bij het opstarten van een nieuw spel worden blijkbaar meteen alle missies ingeladen, want na het afronden van een missie, beland je meteen in de volgende.
De handleiding biedt bovendien vele handige tips, die het killen van aliens een stuk makkelijker maakt. En zo kan ik nog wel even doorgaan.
Incoming is een echt gamers-vriendelijk spelletje.

De basis die je moet verdedigen.

Recht voor z'n raap.

Tank aan gort.

In hogere sferen.

POWER TIP

Gebruik de hittezoekende raketten zodra je in het nauw komt. Die treffen altijd.

RAPPORT

graphics	9,0
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	9,5

+ Volop actie
+ Drie spel-modes
+ Speelt soepel
− Verhaaltje kende ik al

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Rage Software
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8,9

Incoming is van grote klasse. Het spel biedt plenty actie, zal door zijn drie spel-modes niet snel gaan vervelen en loopt uitermate soepel. Het enige nadeel is dat je vuurtoets vrij snel slijt.
J.J.

BONUSLEVEL

Je hebt alle tests doorstaan en flink wat steel troups levenloos achtergelaten. You're about to become the most powerful being in the universe. Want in het testlab vóór je zweeft in *nul G* het doel van deze missie: het Powershirt!

Je hoeft alleen de code van the mighty glass of protection in te toetsen.







Use Power Unlimited, want bij een jaarabonnement voor fl. 59,95 heb je access tot het Powershirt. You'll be indestructable. Je kunt ook kiezen voor een Powerkorting: 11 nummers voor maar fl. 45,75. Toets de code: 023 - 517 35 24 of vul de antwoordkaart in and the power is yours!

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



KKND 2

KROSSFIRE

Verplettert, vermoord en vernietigd. Oftewel Krush, Kill and Destroy is terug!


Een mutanten-optocht, het is zeker carnaval.


Ook air units zijn van de partij.

INVLOED

De meningen over KKnD waren destijds nogal verdeeld. De ene partij vond het een vermakelijk spel, gebaseerd op elementen uit C&C en Warcarft. Anderen vonden het een kloon met weinig variatie. Later bracht men KKnD Xtreme uit, een verbeterde versie van het origineel plus een aantal extra missies. En nu is er dan KKnD Krossfire, de ware follow-up. Het is duidelijk dat de makers de ontwikkelingen rond realtime strategy goed in de gaten hebben gehouden. Titels als Total Annihilation en Dark Reign hebben duidelijk invloed gehad op de ontwikkeling van KknD 2.

SERIES 9

Het spel speelt zich af 40 jaar na de grote oorlog tussen de Survivors (de mensen) en de Evolved (de mutanten). Nu zijn het de nakomelingen, de New Survivors en de Further Evolved, die wederom in een nietsontziende strijd elkaar naar het leven staan. Sommige units en wapens zijn gebleven maar daarnaast zijn er ook flink wat vernieuwingen aanwezig, waarvan de belangrijkste die van een derde partij is: Series 9. De chipsets van deze robots, die oorspronkelijk in dienst stonden van de landbouw zijn door nucleaire oorlogen van slag geraakt. Hierdoor keren ze zich tegen iedereen die voor hun mechanische voeten loopt, inclusief hun oorspronkelijke makers: de mensen.

USUAL STUFF

Je begrijpt het al: je kiest als speler een van de drie partijen en je kunt aan de slag. Dat betekent over het algemeen dus een basis bouwen, units trainen, onderzoek doen, sterkere units trainen, sterkere gebouwen maken, nog meer units trainen en dan uiteindelijk je tegenstanders aan gort schieten. The usual stuff dus. Tot de standaardelementen van RTS-games behoort natuurlijk ook het winnen van resources. Daarvan zijn er drie verschillende typen: olie, zonne- en windenergie. Gelukkig zijn her en der genoeg bronnen te vinden, zodat je naar hartelust units kunt bouwen.

POWER TIP

Bouw constructable units met radar voor meer overzicht op de kaart.

VERBETERINGEN

KKnD is verre van baanbrekend (dat had je inmiddels wel begrepen) maar toch zijn er flink wat verbeteringen toegepast in vergelijking met het origineel. Zo zijn er nu lucht- en amfibie-units, alsmede zogenaamde 'constructable units'. Dit zijn kleinere voertuigjes die je een bepaalde functie kunt meegeven zoals bijvoorbeeld transport, radar, of 'turret'. Deze kleine units zijn erg fragiel maar daardoor ook heel goedkoop. Het speelterrein heeft ook een flinke opknapbeurt gehad. De verschillende landschappen (stad, woestijn, bos, rotsen) kennen reliëf waardoor je sommige units kunt verstoppen in grotten en/of holen. Bovendien kun je als je op een klif staat vijandelijke units spotten, terwijl zij jou niet kunnen zien. Alle units en gebouwen zien er een stuk fraaier en gedetailleerder uit dan in deel 1. Ze knallen er lekker op los, roken als ze veel schade hebben opgelopen en exploderen met veel visueel spektakel. Er zijn ook nieuwe units en de nieuwe derde partij, Series 9, brengt een verfrissende afwisseling met zich mee. KKnD 2 kan je spelen op je beeldscherm tot 1024 x 768 kleuren en dat ziet er zonder meer goed uit.


Een doodlopend steegje in meerdere betekenissen.


Ik ben in de meerderheid, en da's altijd leuk.



Zou ik genoeg units hebben?

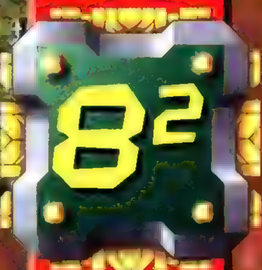

Verlaten en vernielde steden doen dienst als strijdtoneel.

RAPPORT

graphics	9.0
geluid	8.0
originaliteit	6.5
speelbaarheid	9.7

- ▲ Grafisch top
- ▲ Series 9
- ▲ Veel units
- ▼ Alle units hebben dezelfde stemmen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89.95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 133, 16Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Beam Software
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555



KKnD Krossfire wint geen prijs voor originaliteit maar dat zal de RTS fans worst wezen. Krossfire ziet er gelikt uit en het speelplezier is optimaal. Degenen die Starcraft hebben uitgespeeld en zitten te wachten op C&C: Tiberian Sun, raad ik in de tussentijd Krossfire van harte aan.

JAN

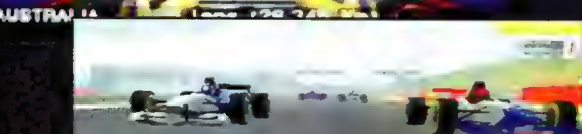
Prost Grand Prix PX

Ik vind Alain Prost persoonlijk een van de beste formule 1-coureurs ooit. In 1997 kocht deze viervoudig wereldkampioen het Ligier-team op en sinds deze maand is dit team ook op je PC te bewonderen.


Wachten op een kans om in te halen.


Een regen van vonken.


Lastig zonder ruitewissers.


Somber weertje weer.


Laat ie een gaatje open of niet?


Da's schrikken.

MS-DOS

Prost Grand Prix PX is geprogrammeerd voor MS-DOS en dat gebeurt niet zo vaak meer. MS-DOS-spelletjes hebben zo hun positieve en negatieve kanten. Positief is dat je het spel razendsnel kunt installeren. Nadeel is dat een aantal joysticks en 3Dfx-kaarten slecht op MS-DOS reageren. Ik ondervond zelf gelukkig geen problemen maar het maken van spelletjes die onder MS-DOS draaien, is in het Windows-tijdperk vragen om troubles. Oké, genoeg gemekkerd over technische details. PGP verdient namelijk geen gemekker want deze game komt verrassend dicht in de buurt van toppers als Formula One en Grand Prix Formule 1. Ik zal je vertellen waarom.

GAMERSVRIENDELIJK

De besturing van PGP is bijzonder gamersvriendelijk. Ik bleef namelijk vanaf de eerste seconde op de baan rijden. Als je wilt, kan de computer je assisteren bij het remmen, gas geven, sturen en het bedienen van de versnellingsbak. Maar ik had die hulpmiddelen niet echt nodig. Onze race-specialist Ed zal wel roepen dat de game dan niet realistisch genoeg is. Want iemand zoals ik, die geen rijbewijs heeft, kan nooit binnen een paar uur een racewagen onder controle hebben. Maar ik vind dit nu juist een groot pluspunt van PGP. Iedereen kan er mee uit de voeten. En het leuke van een sim is nu juist dat je er dingen in kunt doen, die je in het normale leven nooit voor elkaar zou krijgen.

SNOR

Met de gameplay van PGP zit het ook wel snor. Je kunt kiezen uit oefenen, direct racen of een compleet kampioenschap (16 races) plus trainingen. Verder is er een aardige multiplayer-optie. Je kunt de wagen voor en tijdens de wedstrijd op eenvoudige wijze afstellen. Na afloop van een race stelt de 'Replay-mode' je in staat om vanuit negen verschillende cameraposities de race nog een keertje te bekijken. Het weer kan tijdens de wedstrijd plotseling omslaan en dat maakt het racen extra spannend. Helaas mocht PGP alleen de namen van de coureurs van het eigen Peugeot-team gebruiken. Alle andere namen tref je verbasterd aan. Een beetje racekenner komt er echter wel achter wie wie is.

BON JOVI IN EEN VUILNISBAK

De graphics leggen het net af tegen die van Formula 1, maar echt storen doe ik me daar niet aan. PGP ziet er gewoon strak uit en de omgeving op je scherm wordt snel opgebouwd.

PGP kent één minpunt, en dat is het geluid. De wagens klinken als een stel opgefokte horzels. Als ik het hele peloton achter me had, kreeg ik soms de neiging om ze maar voorbij te laten dan was ik tenminste van dat gezoem af. Ook de muziek is niet best. Het komt nog het dichtst in de buurt van een valse Bon Jovi. En een zuivere Bon Jovi is al erg genoeg.

POWER TIP

Pas op bij 'Direct Start'. Je begint meteen in Monaco en dat is nou niet het meest makkelijkste circuit van de Formule 1.


Het heuvelachtige Francorchamps


Bekende beelden voor de F1-liefhebbers.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	4°
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	8⁵

Belabberd geluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca.2000
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95/MS-DOS.
Fabrikant: Canal + Multimedia
Distributeur: Infrogames
Tel: 040-2393555



Prost Grand Prix PX is een goede racegame waarmee het makkelijk spelen is. Je hoeft hier niet dagen te oefenen voor je een beetje met de toppers meekomt. Alleen dat geluid...

J.J.

review

Flying Saucer

Om een originele flight-sim te maken, moet je tegenwoordig wel met iets buitengewoon weirds komen. Dat beseften ze bij Software 2000 ook en ze schiepen vervolgens de allereerste UFO-flight-sim.

MISSELIJK MAKENDE BOCHTEN

Dit heb ik nou altijd al een keertje gewild. Sinds de StarWars-films droom ik ervan een vliegende schotel te besturen en nu krijg ik eindelijk de kans.
Het is in het begin wel even wennen. Een schotel vliegt heel anders als een vliegtuig of straaljager. Hij is bijvoorbeeld een stuk wendbaarder. Horizontaal naar rechts of links gaan, is geen enkel probleem. Dit geeft een maagomkerend effect op het scherm. Het is maar goed dat zoiets bij onze KLM niet mogelijk is, want anders druipt het cateringvoer binnen de kortste keren in de nek van diegene die voor je zit.
Een aantal trainingsmissies helpen je aan de schotel te wennen. Ik geef toe, trainen is niet echt stoer, maar ik raad aan even door te bijten. Het sturen, schieten, mikken en navigeren is weliswaar niet al te ingewikkeld maar tijdens de missies moet je alles tegelijk doen om de vijand te kunnen verslaan. Het is daarom wenselijk dat je de bijbehorende toetsen uit je hoofd kent. Anders kun je het zwaar shaken met je saucer.

FILMPJES?

Afgezien van het vreemde vervoermiddel, wijkt Flying Saucer qua opzet nauwelijks af van andere action flight-sims.
Ook hier werk je missie voor missie af. Aan het begin van de missie krijg je een uitvoerige uitleg over hetgeen je moet doen. Het komt er meestal op neer dat je de boel moet platschieten. Verder kun je powerups en nieuwe wapens verzamelen.
Als je een missie succesvol hebt afgerond, komt de PC met een nieuwe opdracht op de proppen. In totaal zijn er in Flying Saucer 22 missies aanwezig. Tussen de missies krijg je steeds filmpjes te zien. Er zit namelijk een echt verhaal achter Flying Saucer. Maar omdat ik niet alle 22 missie heb afgewerkt (dan zat ik waarschijnlijk in september nog te schotelen), ging het hele plot een beetje aan mij voorbij. In ieder geval speel je een man die een UFO steelt en daarmee (denk ik) de wereld wil redden.
De filmpjes zijn op zich mooi en spannend maar ze hebben niet echt een doel, het is meer versiering. Tijdens de harde actie kwam ik deze dude in ieder geval nooit tegen. Beschouw de filmpjes daarom maar als een bonus voor bewezen diensten.

VOER VOOR SF-FREAKS

Flying Saucer ziet er ondanks de 3Dfx-patch niet echt opzienbarend uit. De terreinen heb ik bij andere flight-sims wel vaker gezien.
Veel bergen, veel woestijn, veel gras, veel water en af en toe een basis, die je binnen een paar minuten aan gort hebt geschoten.
Als je de schotel onder controle hebt (en dat is dus even wennen), speelt Flying Saucer prima. Er staan voldoende hulpmiddelen op je scherm om de vijand goed aan te kunnen pakken.
Ik denk dan ook dat echte SF-freaks veel plezier aan deze game kunnen beleven maar een top-produkt kan ik het niet noemen.

POWER TIP

Gebruik in het begin de unguided plasma als wapen. Hier schiet je het meeste raak mee.

Pittig wijffie.

Wat heb ik nou weer boven mijn dak hangen?

Het ligt er nu nog zo vredig bij.

Vlieginstructies.

Jeetje, wat zie ik daar?

En dat gaan we dus even aan gort schieten.

RAPPORT

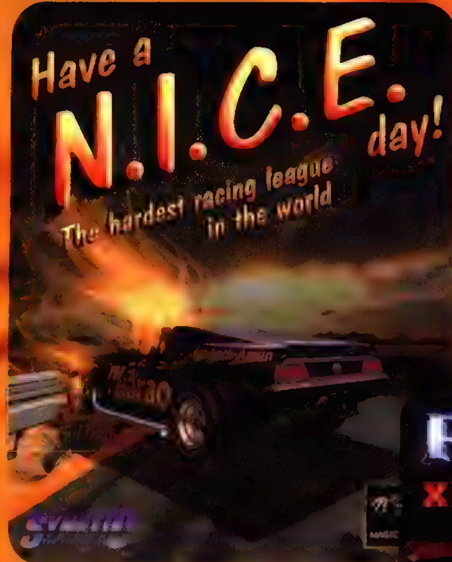
graphics	7⁰
geluid	7⁵
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁰

+ Origineel
+ M'n droom is uitgekomen
- Grafisch niet top
- Functie filmpjes onduidelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Software 2000
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224



Flying Saucer is natuurlijk een buitengewoon origineel produkt en dat verdient waardering. De uitwerking van het spel vind ik echter middelmatig. Het moet beter kunnen. Voer voor de SF-freaks dus.
J.J



EATTHIS: Een fantastische shoot-em up platformgame van belgische oorsprong. Schakel alle aliens uit die de aarde hebben bereikt. Eatthis is een parodie op Independence Day! Kijk zelf op www.eatthis.com. Doos en NL handleiding. Prijs ƒ 49,95/BEF 999



LIBERATION DAY: Op 12 augustus 3012 werd het contact verloren met de vreedzame kolonie Nu Haven. Missies naar deze kolonie om te kijken [illegible] terug. Nu sturen ze jou, voor het geval dat ... het meest uitgebreide strategiespel denkbaar, alleen geschikt voor de echte strateeg. Nederlandse handleiding Prijs: ƒ 99,95/BFR 1[illegible]



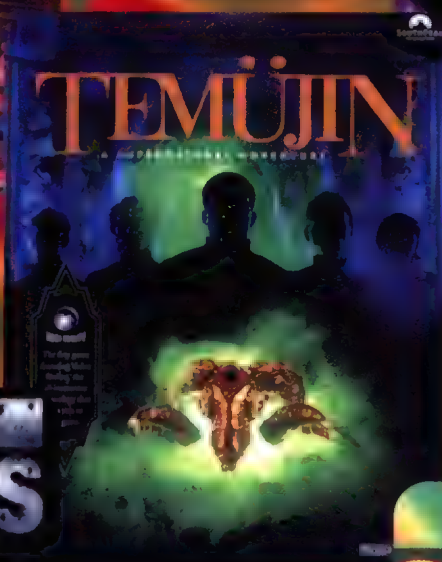
PARKAN: Al 6 maanden de meest verkochte game in Rusland en dat is natuurlijk niet voor niets. Parkan is een van de meest volledige games die er mogelijk is. Alle populaire game facetten komen in Parkan voor: Flight Sim, Adventure, role playing & action. Zie nu zelf dat een topgame niet alleen uit de VS of Engeland komt. (nederlandse handleiding & verpakking) Prijs ƒ 69,95/BEF 1199



T-REX: Tijdens een expeditie door nog nooit betreden gebieden verdwijnt het gehele onderzoeksteam. Jouw taak [illegible]: red het team en de expeditie, [illegible] wat staat je te wachten ... Met [illegible] verpakking en handleiding. Prijs ƒ 29,95/BEF 5[illegible]



FLYING SAUCER: is de eerste UFO-flight-simulator! Neem de rol van ET over!!! Prijs ƒ 79,95/BEF 1499

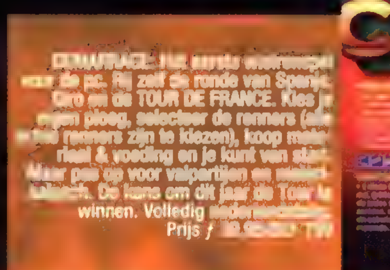


TEMUJIN: is de eerste sensationele [illegible]





EATTHIS: Een fantastische shoot-em up platform-game van belgische oorsprong. Schakel alle aliens uit die de aarde hebben bereikt. Eatthis is een parodie op Independence Day! Kijk zelf op www.eatthis.com. Doos en NL handleiding. Prijs ƒ [illegible]



[illegible] voor de pc. Rij zelf de ronde van Spanje, Giro en de TOUR DE FRANCE. Kies je eigen ploeg, selecteer de renners (alle [illegible] renners zijn te kiezen), koop materiaal & voeding en je kunt van start. Maar pas op voor valpartijen en [illegible]. De kans om dit jaar de Tour te winnen. Volledig [illegible] Prijs ƒ [illegible]





BRIGHT POWER: bevat alles om het spel STARCRAFT nog leuker te maken. Nieuwe levels, missies & strategieën zorgen voor nog meer spelplezier. Prijs ƒ 24,95/BEF 499



LULA INSIDE: Voor iedereen die de Tamagotchi maar kinderachtig vond. LULA is niet eenvoudig te bevredigen. Ze heeft altijd zin in eten, drinken en slapen maar vooral in sex. Kun je haar behoeften bevredigen of pakt zij haar koffers op zoek naar een echte man! Van de makers van WET. Prijs ƒ 34,95/BEF 699

Postbus 7004, 6700 CA Wageningen
tel 0317 - 422224 fax 0317 - 426418

Mind MultiMedia

TREED BINNEN IN DE WERELD VAN DE X FILES™





THE X FILES™ GAME

TREED BINNEN IN EEN WERELD WAAR IN IEDERE SCHADUW HET GEVAAR SCHUILT EN WAAR IEDERE ZAAK IS GEHULD IN NEVELEN VAN GEHEIMHOUDING. SPEEL DE ROL VAN FIELD AGENT CRAIG WILLMORE EN WERK SAMEN MET MULDER EN SCULLY. ONTDEK VERSCHILLENDE ZIJPADEN EN VERHAALLIJNEN OP JE WEG NAAR DE OPLOSSING VAN EEN COMPLEX MYSTERIE.
PROBEER ONDERTUSSEN DE FBI ALTIJD EEN STAP VOOR TE BLIJVEN.

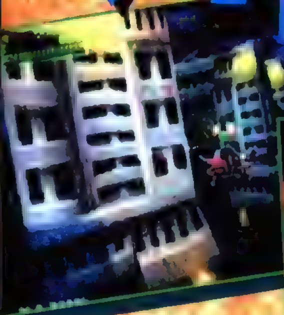
DE WAARHEID? THE TRUTH ISN'T OUT THERE ANYMORE – IT'S IN HERE.
DE ENIGE OFFICIELE X-FILES PC GAME

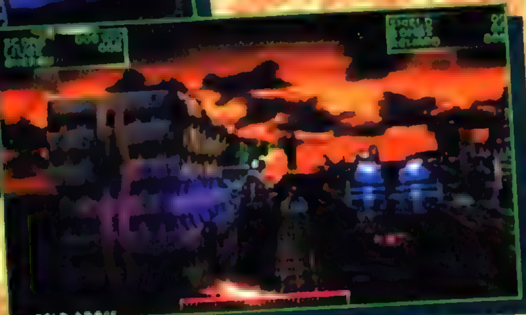




shortcuts

Viper





Viper zet je op het verkeerde been. Op het eerste gezicht lijkt het spel namelijk een veelbelovende Apache-sim met schitterende graphics en veel geweld. Helaas, Viper is in werkelijkheid het toonbeeld van armoede. De choppers vliegen als trage zeekoeien door een donkere wereld van low-budget graphics waarin de speler alleen maar op zijn fire-button hoeft te drukken. Viper is typisch zo'n spel om in een arcade te spelen op een groot scherm en lekker al je frustraties van je af te schieten. Je bent dan hoogstens twee knaken armer en een matige ervaring rijker maar het grootste deel van je zuur verdiende geld zit nog in de pocket. Besteed je geld wijs en niet aan deze trieste game.

THOMAS

Viper • PlayStation • Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000 • Fabrikant: Ocean • Distributeur: Infogrames Benelux • Tel: 040-2393[illegible]

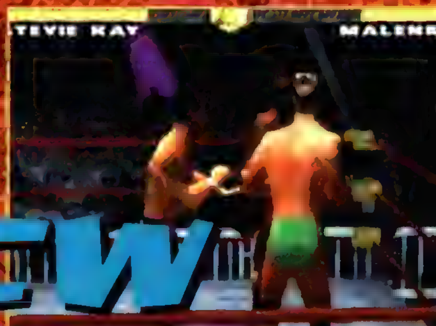
GRAPHICS: 4,5 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

WCW Nitro



WCW Nitro verschilt uiteraard bar weinig van alle andere worstelgames. De hoofdrollen zijn weggelegd voor zestien (bekende) gasten die qua onsmakelijkheid weinig voor elkaar onder hoeven te doen. Aardig is dat je manager je even een handje kan komen helpen als je in de problemen komt en buiten de ring kun je een collega flink met de schedel tegen de dranghekken beuken. Helaas is de motoriek van de worstelaars erg traag. Als paspoppen staan ze tegenover elkaar en proberen ze, meestal tevergeefs, elkaar vast te grijpen. Mocht je het geluk hebben dat je een keer de tegenstander bij zijn lurven hebt, dan moet je binnen zeer korte tijd een ingewikkelde knoppen-formule intoetsen om er een beetje leuke move uit te gooien. WCW Nitro is zonder twijfel een van de meest saaie worstelgames die ooit op de markt is gebracht.

KEES



WCW Nitro • PlayStation • Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000 • Fabrikant: THQ • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393[illegible]

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 7,8 SPEELBAARHEID: [illegible]

World Cup 98

World Cup 98 • Game Boy • Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1400 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-239[illegible]

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,8 ORIGINALITEIT: 7,2 SPEELBAARHEID: [illegible]



En, een beetje genoten van het WK? Nadat de bezitters van de consoles en PC's zich de afgelopen maand compleet hebben sufgespeeld, kunnen nu ook de Game Boy-eigenaars het grote toernooi nog eens dunnetjes overdoen. Eindelijk weer een voetbalspel zonder complexe bediening en andere tierelantijntjes, en het leuke ervan is dat het nog vrij soepel speelt ook! Oké, WC 98 mag dan geen schoonheidsprijs winnen en geen gebruik maken van de originele spelersnamen (vreemd, daar de andere WC-games die wel hadden), het maakt de actie er niet minder om. Simpele controls gecombineerd met een lekkere speelsnelheid en veel opties zorgen ervoor dat dit een perfecte soccergame voor de GB is. Alleen had 'ie wel wat eerder gelanceerd mogen worden.

SKATE

Judge Dredd

Judge Dredd • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900 • Fabrikant: Pinball Games Limited • Distributeur: [illegible] • Tel: 0031-[illegible]

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: [illegible]



Het Engelse Pinball Games Limited komt de komende tijd met een hele reeks pinballgames op de markt. De eerste daarvan is de 'Judge Dredd'-flipperkast. Het lijkt een gewaagde zet om te beginnen met een game gebaseerd op een geflopte film met Sylvester Stallone maar het valt allemaal wel mee. De game biedt slechts een enkele flipperkast. Dat is wat aan de summiere kant maar met flink wat oefening kun je wel vier verschillende levels bereiken. Verder zijn er leuke sub-games aanwezig. De kast zelf ziet er niet echt superdeluxe uit maar ik ben bang dat ik na het spelen van Pinball Addiction te verwend ben geworden. Judge Dredd flippert oké en de bal maakt geen rare capriolen. JD is een game voor mensen die compleet flipper-gek of verstokte Dredd-fans zijn (zijn die er?). Over een aantal maanden kun je kasten van onder andere Highlander en Zorro verwachten

J.J.

shortcuts

SUB-SPACE



Vergeet C&C: Sole Survivor, hier is SubSpace. Een erg leuke, eenvoudige on-line arcade game.
Ken je de arcade-hallen uit de jaren tachtig nog? Denk dan aan van die simpele, maar o zo verslavende space shoot'em ups als Asteroids of Space-War. Alleen dan grafisch een stuk beter. Dat is SubSpace, maar dan op het Net.
Je controleert een schip in een complex gebied van verschillende arena's. De bedoeling is om zoveel mogelijk vijanden neer te knallen voordat jij neergeknald wordt.
Je bent automatisch deel van een team, dus het is niet ieder voor zich. Doordat de speelvelden zo groot zijn (er kunnen ook een heleboel spelers tegelijkertijd mee doen) zul je de andere teamgenoten niet altijd zien. Toch ben je altijd samen bezig.
Stel; je bent team groen en je pakt een powerup, dan zullen de andere groene teamleden ook die powerup krijgen.
Een simpel doch doeltreffend spelletje: betere on-line tijdverspilling is er niet.

JAN

SubSpace • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1275 • Fabrikant: Virgin • Distributeur: Atoll Soft • Tel:030-2416016

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: [illegible]



Het Russische spelletjesbedrijf Nikita nam de klassieke gameplay van hits als Bomberman en Digger, stopte het in een heel cool metalen doosje en noemde het Twigger.
In de cartoon intro lijk je op een mol in een opblaasautootje. Eenmaal in het spel, blijkt dat dit karretje niet alleen dient ter verdediging tegen je vijanden met hun raketten maar tevens voor het leggen van eieren en het verzamelen van wortels.
De eieren komen na een tijdje uit en zo zijn er kleine 'mollige' helpertjes geboren. Hoe langer ze overleven, des te sterker ze worden en op hun allersterkst kunnen ze zelf zo'n eieren leggende kar creëren.
De bedoeling is om de auto van je tegenstander te vernietigen, zoveel mogelijk mollen te creëren en deze te verdedigen. Ben jij degene met de meeste mollen dan ga je naar het volgende level.
Best aardig dus allemaal, en voor de prijs hoef je het niet te laten.

MARK B.

Twigger

Twigger • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 29.95 Bfr.ca. 540 • Fabrikant: Nikita • Distributeur: Mind Multimedia • Tel: 0317-422224

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Championship Manager 97/98 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ [illegible] • Fabrikant: Eidos • Distributeur: [illegible]

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Zo rond het WK telt ons land zo'n 15 miljoen Guusjes Hiddink. Wat dat betreft moet Eidos miljoenen gaan verdienen met hun nieuwe voetbalmanagement-sim.
Over deze opvolger van Championship Manager 96/97 kan ik vrij kort zijn. Met uitzondering natuurlijk van alle clubs, spelers en de achtergrondinformatie, hebben we hier te maken met vrijwel dezelfde game. Alles is opnieuw uiterst netjes uitgewerkt en op een paar kleine typfoutjes na, kloppen alle feiten.
Er zijn wat nieuwe geintjes aan CM 97/98 toegevoegd. Zo kun je als bondscoach worden aangesteld wanneer je team succesvol is, kun je aan drie nationale competities tegelijk deelnemen (alleen bij de 8 RAM versie), met z'n achten tegelijk spelen en het commentaar (Nederlandstalig) is sterk verbeterd.
CM 97/98 kent één groot nadeel. Als je het spel begint, moet de engine eerst alle informatie gaan genereren. En dat duurt dus echt tientallen minuten. Bah!

J.J.

Championship Manager 97/98

Panzer Commander • PC CD-ROM • Prijs: ƒ [illegible] • Bfr.ca. 1000 • Fabrikant: SSI/Mindscape • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

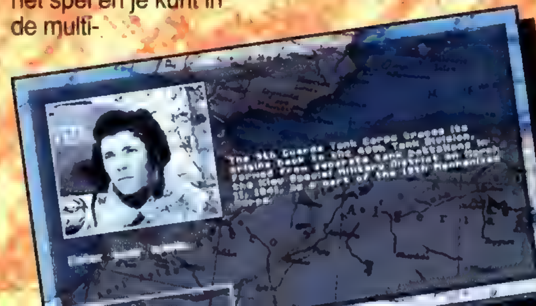
GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Panzer Commander



Panzer Commander biedt eigenlijk alles wat andere tank-sims ook bieden maar dan in grotere hapklare porties.
Meer brute tanks, meer spannende missies, meer zenuwslopende campagnes en meer mogelijkheden. Wat dat betreft kan ik alleen maar positief zijn over deze sim.
Ik vind het echter jammer dat al die tanksims zo ontzettend op elkaar lijken. Je rijdt altijd weer door diezelfde bossen, woestijnen of sneeuwvlaktes heen.
Je spoort weer de vijand op, schiet je helemaal suf en wint of wordt zelf voor je raap geknald.
SSI heeft er echter wel het beste van proberen te maken. Er zitten maar liefst 125 verschillende missies in het spel en je kunt in de multi-player-optie met zijn zessen tegelijk over de terreinen heen razen.
Grafisch gezien ziet het er allemaal goed uit. Maar ook op dit gebied valt er weinig nieuws te ontdekken.
Panzer Commander is daarom echt voer voor de liefhebbers.

J.J.

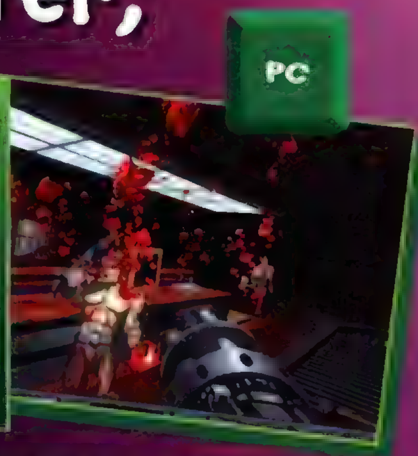


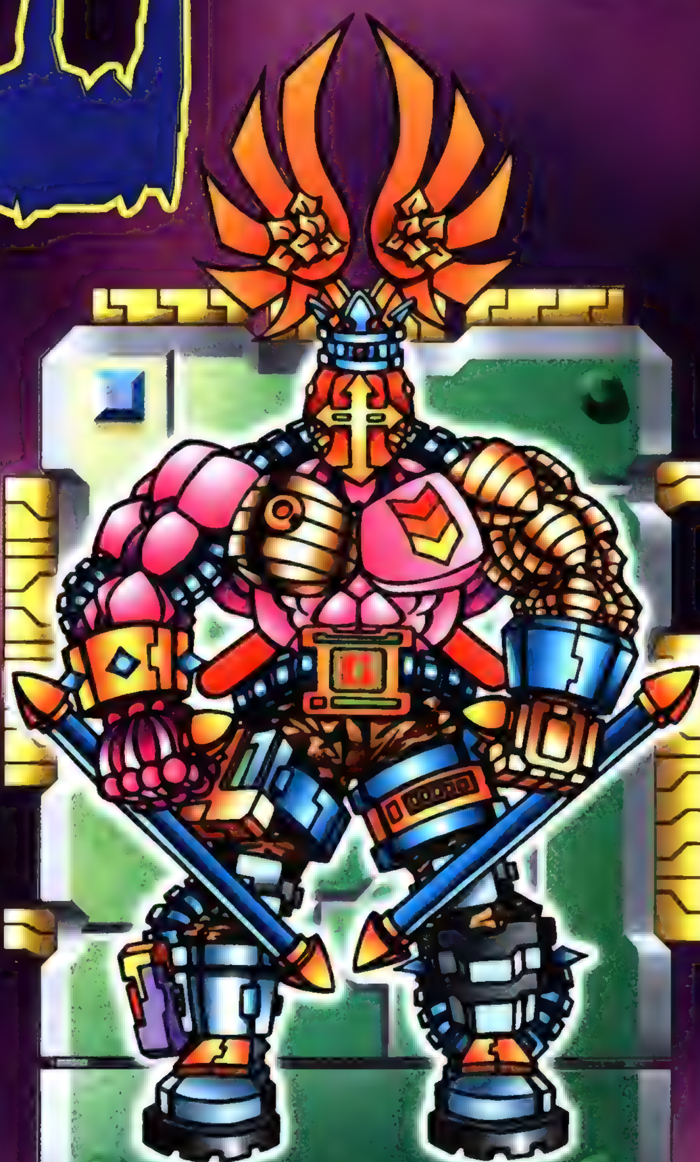
Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

PC

SHADOW WARRIOR
Jack Martins reageert zich af op vogelverschrikkers.
Als je levensmeter niet vol is en je ziet geen medicijn doos, zoek dan naar een rieten of strooien pop en dan moet je met je handen er tegenaan gaan slaan. Is je levensmeter onder de 100 dan gaat je levensmeter tot 100, is je levensmeter boven de 100 dan gaat je levensmeter naar 200.





Denk je aan de zomer dan denk je aan vakantie, zon, zweet, terrassen, verbranden, strand, reizen, zwemmen, koud bier, babes in bikini's, barbecues, feestjes en meer van dat soort dingen. Wat nieuwe games betreft was de zomer traditioneel komkommertijd. Tegenwoordig is dat wel even anders; de ene topgame na de andere komt uit of staat op het punt om gereleased te worden. Ik heb het natuurlijk over spellen als Unreal, Forsaken, Deathtrap Dungeon, Sin, Worldcup 98, nou ja vul zelf maar aan. Maar vooralsnog heb ik nog geen cheats van deze toppers mogen ontvangen. Ik wacht met smart.
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË: 0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden
Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

STARCRAFT

Krachtige spacey tips van Lennard Kragt uit Kampen. Druk op enter en tik deze codes in.

- Power overwhelming - God Mode
- Show me the money -10.000 gas en 10.000 crystal
- Operation CWAL - Versnellen productie
- The Gathering - Altijd energy voor units die special abilities hebben
- Staying Alive - Speel door na winnen of verliezen
- There is no cow level - Missie is voltooid
- Whats mine is mine - Gratis mineralen
- Breathe deep - Gratis gas
- Something for nothing - Alle upgrades
- Black Sheep Wall - Hele kaart
- Medieval man - Gratis upgrades voor units
- Modify the phase variance - Alle gebouwen kunnen bouwen
- War aint what it used to be - Geen fog of war
- Food for thought - Units bouwen voorbij het maximum
- Ophelia - Enter deze voor level skippen. Voer daarna het level in waar je heen wilt: (bijv. "terran10") om daar heen te gaan.



QUAKE 64

Paul Pols Quaket er nog steeds lustig op los.
Ga naar het password scherm en voer de volgende code in: QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ. Het spel zal nu een foutmelding geven, maar als je daarna naar het options menu gaat, vind je allerlei nieuwe mogelijkheden zoals god mode, level select en meer.



DIE BY THE SWORD

Blinkend staal dat is Mark Bobeldijk's taal!
Houd de F1 toets ingedrukt en typ de volgende codes.

- aiaim: AI aan/uit
- bamff: Naar het laatste level
- btiny: Je wordt kleiner
- dedly: Dodelijke zwaard
- frame: Maak een screenshot
- golrg: Je wordt groter
- lunar: Zwaartekracht van de maan
- mecam: Eerste persoon perspectief
- mukor: God mode
- qsave: Quick save
- peace: Alle vijanden in het level zijn dood
- silky: Vijanden bewegen niet



BATTLEZONE

Het vechten gaat een stuk makkelijker met deze cheats van Gizmo uit Hoofddorp.
Houd "shift" en "control" ingedrukt.
1 bzfree : Unlimited pilots
2 bzradar : Full map
3 bzbody : Unlimited health
4 bztnt : Unlimited ammo



AGENT ARMSTRONG

Tips van onze geheime PU spion.
Onsterfelijk: Druk X, X, X ,X, ▲, ●, X, ■ in op controller 2 tijdens het spelen.
Alle wapens: Druk ●, ●, ●, ▲, ▲, X X, ■ in op controller 2 tijdens het spelen.
Level select: Druk ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, X, X, ● in op controller 2 tijdens het spelen.

PLAY STATION

STAR TREK, STARFLEET ACADEMY

Beam me up, Sem Oldenburger uit Groningen.
Je moet deze cheats met de hoofdletters en spaties intypen. Sommige cheats moet je misschien twee keer intikken.

- Photons herladen in missie 7: ****TIBERIUS na het eerste gevecht. Ga naar transporter range van de starbase, druk op i en klaar.
- Extra photon power in Omega 12-300: $PUNISH
- Romulan bij de Raven dood in End Game: MERCURY
- Sherak dood in Smugglers Den: $->ME!
- Extra gevecht in Balance of Terror: KNAT ATTCK in starbase system



JAZZ JACKRABBIT 2

Ger Smeets eet altijd worteltjes en heeft daarom een zeer scherpe blik op goede cheats. Typ de volgende codes in tijdens het spel (single-player).

- jjammo : Alle ammo
- jjbird : 'Bird'-begeleiding
- jjcoins : Extra coins
- jjending : Terug naar main menu
- jjfly : Helicopter oren (nogmaals typen : hooverbord)
- jjgems : Extra gems
- jjgod : God mode
- jjguns : Alle wapens
- jjlight : Fully light level
- jjmorph : Verander in Spaz, Bird, Frog, en terug naar Jazz
- jjnext : Level overslaan
- jjinv : God mode
- jjq : Quit naar desktop
- jjrush : Sugar rush
- jjshield : Krachtschild



NEED FOR SPEED 3

Snel, sneller, snelst. Dat is wat W. van Oord behelst. Voer de codes in als je naam in het options menu.

- PLAYTM --- Activeert de geheime baan 'The room'
- XCAV8 ----- Activeert de geheime baan 'Caverns'
- XCNTRY --- Activeert de geheime baan 'Autocross'
- MNBEAM- Activeert de geheime baan 'Spacecross'
- GLDFSH --- Activeert de geheime baan 'Scorpio-7'
- MCITYZ ---- Activeert de bonus baan 'Empire city'
- SPOILT ----- Activeert alle wagens en alle banen behalve de geheime
- LJAGX ------ Activeert de Jaguar XJR15
- AMGMRC- Activeert de Mercedes Benz CLK GTR
- ROCKET --- Activeert de 'EL NINO' bonus wagen, deze wagen heeft alles maximaal.

PLAY STATION

QUEEN THE EYE

Dit spel schoot in mum van tijd naar de top van de best verkochte PC games. Gelukkig is de muziek van Queen nog altijd populair en zo dus ook het aanverwante spel. Fan van het eerste uur Ron Buczko heeft met zijn cheats de tip van de maand gewonnen.

LEVEL 1: THE ARENA DOMAIN

- De Bazooka vind je bij de torenwachter die je ontmoet als je het doolhof doorloopt (naar links) en de telepoort instapt.
- In ditzelfde gebied ligt de Chakta. Ga weer naar onderen via de telepoort en loop de trap op naar de messen toe. Aan het einde ligt de Chakta.
- Spaar de Health Packs op en gebruik ze niet meteen! Je zult ze nodig hebben!
- Om de Loadstones te bemachtigen, zul je alle zes de vijanden moeten verslaan.
- De Chakti ligt aan het einde van de pilaren met plateaus in de buurt van Cyborg.
- Om Blade (op de Spyke) te verslaan, kun je hem het beste simpelweg van de Spyke afduwen (met bijvoorbeeld A-C)

LEVEL 2: THE WORKS DOMAIN

- Ga eerst het huis van de Barones in. Zij zal je een voorwerp geven. Bemoei je daarna pas met het groepje mensen.
- Om het Museum in te komen gebruik je de spiegel.
- Zet de projector aan met de sleutel die op een van de poppen zit.
- Gebruik de film om het 'Grote Klok'-mysterie op te lossen.
- Bezoek de professor regelmatig.
- Mocht je gevangen genomen worden: haal de balk uit de tralies voor je en forceer de deur met behulp van PAGE DOWN.
- Er liggen veel wapens en voorwerpen in het glazen huis.
- De oplossing van het raadsel is: C (2 keer indrukken) - V (2 keer) - X (2 keer) - I (3 keer). Je moet wel de Moonstone op de lege pilaar hebben geplaatst!
- Versla de Prins en pak daarna de Head Guitar in de kamer van de Barones.
- De Barones is te verslaan door door de spiegel in haar kamer te lopen. Duw, na haar gedood te hebben, de gitaar in de vorm op de begane grond en klaar ben je!

LEVEL 3: THE THEATRE DOMAIN

- Op de rechtertrap in het begin van het level ligt een Health Pack.
- Nadat je door het valluik bent gevallen, pak je de Janus Head (in de kamer achter je).
- Om uit die kelder te komen, moet je aan de hendels trekken in het midden. De tonen moeten van laag naar hoog.
- Zoek voor Mr. Fahrenheit de knuppel die op zolder te vinden is.
- De Janus Head plaats je in de kleedkamer op de doos met de uitstekende stok.
- Door een gezicht links en een gezicht rechts (op een bepaalde manier) te zetten en omlaag te duwen met de hendels, krijg je een prisma.
- Het prisma duw je in de kamer met de Snakeman (wel eerst 1x naar rechts duwen) in de muur. Je krijgt een klauw waarmee je Snakeman kunt verslaan.
- Het skelethoofd ligt tegenover de doorgesneden vrouw in een plaat. Sla deze kapot met de hamer.
- Plaats dit hoofd op het skelet en je krijgt een staaf waarmee je de stroom kunt afsnijden bij de twee deuren.
- Om het orkest aan te zetten heb je een Pianoroll (bij Snakeman), een Drumstick (in de kamer bij Leroy Brown die zit gevangen in de kist), een Songbook (plaats de hoed op Leroy Brown's hoofd door de hoed door de kist te duwen), een Lens (in 1 van de twee gangen die is afgesloten door stroom) en het tandwiel nodig (bij Snakeman: druk CTRL en Rennen en Springen in om op de kast te komen).
  Plaats de Pianoroll, Drumstick en Songbook in de orkestbak, de lens op zolder op de spotlight en het tandwiel op het paneel achter Leroy's kist. Met de hendel helemaal bovenin de zaal zet je alles aan. Mits je de drie Fuses hebt!
- De eerst Fuse ligt in Leroy's kamer, de tweede in de buurt van de doorgesneden vrouw en de derde in een van de kamers die is afgesloten met stroom.
- Mestopholies wordt verslagen. Einde level.

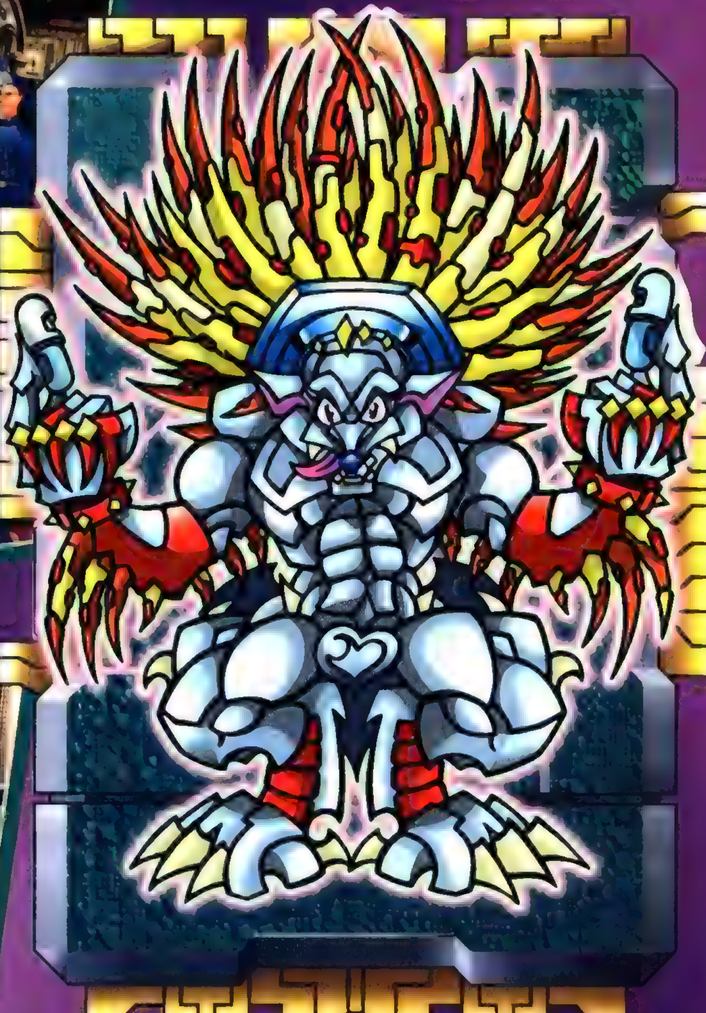
LEVEL 4: THE INNUENDO DOMAIN:

- Iron Man versla je met CTRL plus Rennen plus Z. Doe dit drie keer en je krijgt drie keer een prijs.
- Van Kazan krijg je een diamant.
- Bij het boogschieten: let op de volgorde waarop de clownshoofden bewegen.
- Bij dit schieten win je ballen voor het ballengooien. Hier win je een kristallenbol voor de waarzegster.
- Geef Kazan een harp. Je krijgt een gouden voorwerp.
- Met dit gouden voorwerp heb je het perfecte gewicht voor de weegschaal.
- Het beest verandert in eten voor de olifant. Pak het mes en versla de Mongoliër (de dikke man).
- Drink niet uit de beker die je wint bij het houten hamer spel (naast de Iron Man).









TIP VAN DE MAAND

NHL 98

Mischa van Dijk is een sportief baasje.
Typ tijdens het spelen de volgende codes.

- MANTIS: Lange armen, benen en nekken
- NHLKIDS: Spelers worden heel klein
- HOMEGOAL: Thuisploeg krijgt een goal
- AWAYGOAL: Uitploeg krijgt een goal
- PENALTY: Veroorzaakt een penalty
- INJURY: Veroorzaakt een blessure
- ZAMBO: Er komt een Zamboni op het ijs
- VICTORY: Vuurwerk
- FLASH: Camera flitst over de tribune
- SPOTS: De schijnwerpers van voor de wedstrijd gaan weer aan
- CHECK: Bij contact van spelers doen ze automatisch een body-check
- GRAB: Bij contact van spelers slaan ze elkaar automatisch met de stick

En typ deze bij het credits-scherm:

- STANLEY: Je krijgt het filmpje van het einde van het seizoen te zien
- EAEAO: Je speelt met een soort Allstar team (The EA Blades)

PC

AUTO DESTRUCT

Hier enkele destructieve tips van Yannick Ongena uit Gent.
Druk tijdens het spel op start en dan op: omhoog, omlaag, links, rechts, omlaag, rechts, L1, R2, R2.
Onsterfelijk: Pauzeer het spel en druk links, R1, omhoog, L1, omhoog, rechts, R1, omlaag, L1.
Missie kiezen: omhoog, omlaag, ●, L1, R1, L1, ●, omlaag, omhoog.
Veel geld: L1, R1, omhoog, ●, omlaag, ■, rechts, R1, L1.
Oneindig veel benzine: L1, ●, links, L1, ●, R1, L1, omhoog, R1,omlaag.
Instellingen van de auto: L1, R1, L1, omhoog, omlaag, ●, omlaag, rechts, links, ■, R1.
Auto kiezen: links, R1, rechts, R1, links, R1, rechts, R.

PLAY STATION



PANDEMONIUM 2

Sander heeft alle codes en passwords.
Gebruik de volgende codes als password.
IMMORTAL - 31 levens
NEVERDIE - God Mode
HORMONES - Full Health
GETACCES - Level Select
OCMCKKEJ - Level Select
MAKMYDAY - Wapens
GONAHURL - Rolling Camera View
SKATBORD - Speed Mode
GENETICS - Mutant Mode
ACIDDUDE - Psychedelic Textures
JUSTKIDN - Regenerating Monsters

LEVEL CODES
1 Ice prison : EMIAGCAI
2 Zorrscha's Lab : OMACCBAI
3 Hot Pants : FAIAGCBI
4 Stan's The Man :FEKAGCCA
5 Oyster Desoyster : LGBFIICE
6 Puzzle Wood : LMBBIIEE
7 Temple of Nori : IEBBIIGF
8 Egg! Egg! : KNBBIIAI
9 Huevos Libertad! : LGBJIICI
10 Pipe Hous : LOBJIIEI
11 Hate Tank : IGBJIIGJ
12 Fantabulous : FFCAGCCC
13 Mr. Schneobelen : FHCAGCCK
14 Collide O Scope : FJKEGCDC
15 The Zoul Train : FLKEGCDK
16 Lick the Toad : ADIKBIIB
17 The Bitter End : ADMIBIID
18 Rub the Buddha : MA-ECCBEJ

PLAY STATION

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Als het weer je te warm wordt deze zomer, kun je altijd nog afkoelen met Sub-Zero en de tips van Jeroen Verel uit Vlaardingen.

- De head rip fatality: voor, beneden, voor + high punch. (een stap afstand)
- Om een tweede keer tegen Scorpion te vechten moet je het volgende doen: Speel het eerste level en maak Scorpion af met een fatality. Ga nu naar de prison of souls en speel totdat de robot je neerslaat. Meestal kom je nu in de cel bij Shinnok. In plaats van Shinnok zie je nu Scorpion. Na een cool introductiefilmpje zal je tegen hem vechten. Deze keer heeft hij wel z'n speer en teleport punch.
- Om Shinnok helemaal dood te maken, moet je zeven urns van vitaliteit op zak hebben.

Doe nu het volgende: Lok Shinnok mee naar de teleport plek aan jouw kant (meestal links). Als je nu ziet dat zijn amulet gaat gloeien, bevries je hem (beneden, voor + low punch). Ren nu in de teleport plek zodat je aan de andere kant van Shinnok komt en ren naar hem toe, bevries hem nu nog een keer. Pak z'n amulet af door op de oppaktoets te drukken (meestal L1). Nu zal hij in een monster veranderen. Doe nu een polar-blast en gebruik gelijk een urn van vitaliteit om je ice-meter vol te laten worden. Herhaal dit nog zeven keer en hij zal in the pit vallen. Nadat je het eindfilmpje bekeken hebt, kun je nu de bloopers van het spel zien (dingen die misgegaan zijn tijdens het filmen). De meeste zijn van Lia Montelongo (Sereena) en Richard Divizio (Quan Chi).

PLAY STATION

WARWIND 2

Een eervolle vermelding is alles wat Bart Roozen uit Oisterwijk wilde. Wel, Bart bij deze.
Druk op Enter en voer in:

- !the sun also rise - Laat de hele map zien
- !golden boy - Geeft je 5000 resources en 1000 butanium
- !the great pumpkin - Je wint de hele missie
- !i am the bishop of battle - Je wint de missie
- !on a mission from gawd - Snel bouwen

PC



PC



PITFALL 3D

Om 99 levens te krijgen moet je bij password *stevecraneme* intypen.
Met dank aan Kevin Buijs uit Amsterdam.

PLAY STATION



TEKKEN 3 deel2

PLAY STATION

Tikken met Tekken, zie voor de betekenis van de afkortingen het vorige nummer.

GUN JACK

- lp+lk : Hip Toss
- rp+rk : Lift and Toss
- uf+lp+rp : Lifting Choke and Toss
- b,db,d,DF+rp : Megaton Punch
- db+rp+lk : Face in the Dirt
- df+lp+lk : Heel Press
- lp+rp : Super Hammer Strike
- df+rp+rk : Death Heave (NJ)
- d,db,b+rp : Stone Knee
- d,df,f+lp : Pyramid Driver
- f,f+lp+rk : Choke Slam
- f,f+rp+lk : Throw
- (ss left)lp+lk : Flipping Choke Slam
- (ss right)lp+lk : Throw
- (from behind)lp+lk : Death Shot
- lp,lp,lp : Jackhammer
- rp~lp,rp : Punch -> Elbow -> Uppercut
- b,db,d,DF+lp : Megaton Sweep
- b,db,d,DF+rp : Megaton Punch
- lp+rp,lp+rp : Double Hammer Strike
- (WS)lp+rp,lp+rp : Reverse Double Hammer Strike
- (WS)lp : Violent Uppercut (NJ)
- f,f+lp+rp : Cross Cut Saw
- lp+rp : Low Cross Cut Saw
- df+rp : Megaton Punch
- D,lp+rp : Forklift Launch
- d+lp+rp : Reverse Mega Hammer Strike
- D,df+lp,rp,lp,lp : Windmill Punches -> Left Power Swipe
- df+lp,rp,lp,rp : Uppercut Rush
- df+rp+lk : Downward Palm Strike
- d+rk : Earthquake Kick
- db+lp,lp,lp,lp,lp,rp : Machine Gun Punches -> Megaton Punch
- db+lk,rk,lk,rk,lk,rk : Cossack Kicks
- uf+lk+rk : Pancake Press
- lp,rp,lp,rp : Sitting Punches
- f+lk+rk : Missile Slide
- lk+rk : Liftoff Thrust
- lk+rk : Second Thrust
- lk+rk : Third Thrust
- ss,lk+rk : Sidestep -> Liftoff Thrust
- f+rk~lp : Dark Greeting (I)
- B,360degCnterCx5,lp Gigaton Windup Punch (I)

HEIHACHI MISHIMA

- lp+lk : Throw
- rp+rk : Throw
- (ss left) lp+lk : Throw
- (ss right) lp+lk : Throw
- (from behind) lp+lk : Throw
- lp+rp : Chi Fists
- lp,lp,rp : Shining Fists Combo
- lp,rp,rp : Demon Slayer
- df+lp,rp : Twin Pistons (NJ)
- f,f+rp : Rushing Uppercut
- f,n,d,df+rp : Wind Godfist (NJ)
- f,n,d,df+lp : Dragon Punch
- f,n,d,df+lk: Fake-Out -> Slice Kick
- f,n,d,DF+rk,n,rk,rk : Hell Sweep -> Tsunami Kick
- f,n,d,DF+rk,rk,n,rk,rk : Hell Sweeps -> Tsunami Kick
- f,n,d,DF+rk,rk,rk,n,rk,rk : Hell Sweeps -> Tsunami Kick
- f,n,d,DF+rk,rk,lp : Hell Sweeps -> Dragon Punch
- f,n,d,DF+rk,rk,f,f+rp : Hell Sweeps -> Rush Punch
- (WS)rk,rk : Tsunami Kick
- rk~lk : Demon Scissors
- d+rk (if opponent down) : Lighting Stomp
- d,df,f+rp : Death Fist
- d+lp,rp : Tile Splitter -> Death Fist
- uf+lk,rk : Hell Axle
- b,b,n,lk+rk : Shadow Step
- d+lp+rk : Thor's Fury (I)

HWOARANG

- lp+lk : Windmill Neck Kick
- rp+rk : Reverse Neck Kick
- f+lp+lk : Run Up Back
- f,F+rp : Jawbreaker
- d,db,b+lk : Boot to the Head
- d,DB+lp+lk : Trip Takedown
- (ss left) lp+lk : 5 Strike Combo
- (ss right) lp+lk : Foot in Face
- (from behind) lp+lk : Reverse Jumping Death
- d+lp+lk : Low Combo Break
- d+rp+rk : Low Combo Break
- lp+rp : Switch Face Away/Face Towards
- lk+rk : Switch Left/Right Foot Forward
- f,n,d,df : Crouch Dash
- f,n,d,df,rp : Lifting Uppercut (NJ)
- f,n,d,df,lk : Left Flamingo Stance
- f,n,d,df,lk~lk : Stabbing Sidekick
- f,n,d,df,rk : Sky Blast Kick (NJ)
- d+lk : Shin Kick
- d+rk,rk : Bird Hunter (NJ)
- df+lp+rp : Body Blow
- df+lk,rk : Double Sidekicks
- df+rk : Toe Kick
- db+rk : Trip Kick
- db+rk,rk : Crushing Axe Kick
- u+lk : Hopping Sidekick -> Left Flamingo Stance
- uf+lk,rk,lk : Hunting Hawk
- (WS)lk : Rising Crescent
- (WS)rk : Toe Kick
- (WS)rk~lk : Crushing Axe Kick -> Right Foot Forward
- db+lk+rk : Heel Explosion (I) -Left Leg Forward-
- lp,rp : One Two Punches
- f+rp : Backfist -> Right Foot Forward
- b+rp : Backfist
- f+rp~F : Backfist
- f+lk : Left Flamingo Stance
- f+lk~lk : Stabbing Sidekick
- f,f+lk : Crescent Kick -> Right Foot Forward
- f+rk : Face Kick -> Right Flamingo Stance
- f+rk,rk : Face Kick Combo -> Right Foot Forward
- b+rk : High Kick -> Right Foot Forward
- lk,lk,lk,lk : Machine Gun Kicks
- lk,lk,d+lk,rk : Assailant Combo -> Right Flamingo Stance
- lk,lk,d+lk,rk,rk : Insane Assailant Combo
- lk,lk,lk,rk : Butterfly Attack ->





Right Flamingo Stance
- lk,lk,lk,rk,rk : Butterfly Combo
- lk,lk,rk : Knife Foot Combo -> Right Flamingo Stance
- lk,lk,rk,rk : Changeup Combo -> Right Foot Forward
- lk,lk,rk,rk,B+rk : Wind Kick Combo
- rk,rk,rk,rk : Hot Feet
- rk,rk,rk,lk : Fourfooter
- rk,rk,rk: Triple Right Kick -> Right Flamingo Stance
- rk,rk,rk~B : Triple Right Kick
- rk,rk~F : Right Hook Kicks -> Right Foot Forward
- rk,lk : Double High Kick Combo
- u+lk,lk,lk,lk : Sky Reacher Combo
- u+rk : Right Sky Kick
- lp,lp,lk,lk : 2x Punches -> 2x Kicks Combo
- lp,rp,lk : 2x Punches -> Kick Combo
- lp,rp,rk : 2x Punches -> Kick Combo
- lk~rk : Flying Eagle
- (WS)+rk : Reverse Roundhouse
Right Leg Forward
- rp,lp,lp : Triple Punch
- f+rk : Right Flamingo Stance
- b+lk : High Kick -> Left Foot Forward
- b+rk : Sidestepping Roundhouse
- f+rk~rk : Lifting Leg (NJ)
- rk~lk : High Roundhouse -> Right Foot Forward
- rk,lk : Chainsaw Kick
- f+lk : Hook Kick -> Left Flamingo Stance
- f+lk,lk : Hook Kick -> Axe Kick -> Left Foot Forward
- f+lk,n,lk,lk,lk : Hook Kick -> Machine Gun Kicks -> Left Foot Forward
- f+lk,n,lk,lk,rk : Hook Kick -> Triple Kick -> Right Flamingo Stance
- f+lk,n,lk,lk,rk,rk : Hook Kick -> Changeup Combo -> Right Foot Forward
- f+lk,b+lk : Hook Kick -> Sidestepping Roundhouse -> Left Foot Forward
- f+lk,d+lk : Hook Kick -> Shin Kick -> Left Foot Forward
- f+lk,rk : Bad Dancer
- f,f+rk,lk : Screw Kick
- lk,lk : Teaser Combo
- rk,rk : Double Hook Kicks
Left Flamingo Stance
- lp : Left Jab
- rk : Spin Kick -> Right Flamingo Stance
- f+lk : Axe Kick -> Right Foot Forward
- b+lk : Left Sidestep Roundhouse
- d+lk : Shin Kick
- d+rk : Right Leg Sweep
- rp,rp : Spinfist -> Right Jab
- lk,lk,lk : Machine Gun Kicks
- lk,lk,rk : Left Kicks -> Spin Kick -> Right Flamingo Stance
- lk,lk,rk,rk : Change-up Combo -> Right Foot Forward
- lp+rk : Power Blast (!) -> Left Foot Forward
Right Flamingo Stance
- lp : Left Spinfist -> Left Foot Forward
- rp : Jab -> Right Foot Forward
- lk : Spin Kick -> Left Flamingo Stance
- rk : Side Kick -> Right Foot Forward
- f+rk : Axe Kick -> Right Foot Forward
- d+lk : Left Leg Sweep -> Left Foot Forward
- d+rk : Low Kick
- lp,rp,lk,rk,lk,rk,rk,rk,rk,lk : Tenstring

JIN KAZAMA

- lp+lk : Cyclone Kicks
- rp+rk : Hip Toss
- df+rp+lk : Striking Fist
- f,f+lp+rp : Headbutt
- d,db,b+lp+lk : Tower Breaker
- (ss right) lp+rk : Arm Break -> Toss
- (ss left) lp+lk : Side Throw
- (from behind) lp+lk : Spinning Arm Breaker
- b+lp+lk : Reversal
- b+rp+rk : Reversal
- b+lp+rp : Offensive Block
- lp,rp : One-Two
- lp,rp,rp : Demon Slayer
- lp,lp,rp : Shining Fists Combo
- (WS)lp,rp : Twin Pistons (NJ)
- (WS)rk,rk : Tsunami Kick
- df+rk,rk : Tsunami Kick
- rk~lk : Demon Scissors
- f,f+rp : Rush Punch
- f+rp : Overhead Smash
- df+lp : Quick Low Shot
- df+lp,rp : Low Shot -> Overhead Smash Combo
- b,F+rp : Demon Godfist (S*)
- b,F+rp,lp,d+rp : Demon Godfist -> Elbow -> Uppercut Combo (NJ)
- b,F+rp,lp,rp : Rushing Demon Combo
- f,n,d,df+rp : Wind Godfist (J*)
- f,n,d,df+lp : Dragon Punch
- lk : Landing Gear Sidekick
- rk : Landing Gear Sweep
- ss+rp : Tooth Fairy (NJ)
- f,f+lk : Axe Kick
- f,n,d,df,rk,rk : Hell Sweep -> Roundhouse
- uf,rk,rk,rk,rk : Rising Sun -> Hell Sweep -> Roundhouse
- f+lk : Side Spin -> Screw Kick
- f+rk : Knee
- lp,rp,rk : 2x Punches -> Knee Combo
- lp,rp,lk,rk : 2x Punches -> Axe Kicks Combo (BJ)
- lp,rp,lk,f+rk : 2x Punches -> Axe Kicks Combo
- d+lk+rk : Can-Can Kicks (NJ)
- d+lp+rp : Ultimate Tackle
- lp+rp : Arm Bar
- lp,rp,lp,rp,lp : Mounted Punches
- lp,rp,lp,lp+rp : Mounted Punches -> Arm Bar Combo
- lp+rk,rp,rk : White Heron Combo
- lp+rk,rp,d+rk : White Heron Combo
- b+lp+rk : Lightning Screw Uppercut (!)
- B+lp+rk : Tempest Lightning Screw Uppercut (!) Combo's
- f+rp : Stunning Swipe (Stuns on counterhit)\ 122%
- f,n,d,df+lp,lk : Dragon Punch -> Landing Gear Kick -> Damage
- rk~lk : Demon Scissors / Combo

JULIA CHANG

- rp+lk+rk : Taunt
- lp+lk : Sideways Body Drop
- rp+rk : Fisherman's Suplex
- df+lp+rp : Full Nelson Suplex
- d,db+lp+lk : Front Suplex
- d,db,b,F+rp : Triple Strike Grapple
- d,db,d,db+lp+rp : Cyclone Suplex
- (ss left)lp+lk : Running DDT
- (ss right)lp+lk : Modified 69 Slam
- (from behind)lp+lk : Spinning Air Neckbreaker
- db+lp+lk : Low Combo Break
- db+rp+rk : Low Combo Break
- lp~lp~lp : Treble Clef Cannon (NJ)
- df+lp,lp : Bass Clef Cannon (NJ)
- B+rp : Punch -> Spin Behind
- D,df+lp,rp : Dashing Punch -> Elbow Rush
- f,f,F+lp,rp : Dashing Punch -> Elbow Rush
- F+lp : Dashing Uppercut
- f,F+lp : Elbow
- F+lp~rp : Palm Strike
- lp+rp : Twin Arrows
- rk,rk,rk : Triple Kick Combo
- rk,rk,d+rk : High Kick -> Low Kick -> Low Kick
- rk,rk,lp : High Kick -> Low Kick -> Uppercut
- lk+rk : Spinning Axe Shift
- rk,rk,rk : Triple Kick Combo
- rk,rk,D+rk : High Kick -> Low Kick -> Low Kick
- rk,rk,lp : High Kick -> Low Kick -> Uppercut
- df+lk : Face Kick
- (WS)rk : Skyscraper Kick
- (WS)rp : Cannon Blast
- (WS)rp,rk,rk : Cannon Blast -> Twin Kicks
- (WS)rp,rk,d+rk : Cannon Blast -> Kick -> Low Kick
- (WS)rp,rk,lp : Cannon Blast -> Kick -> Uppercut
- (WS)rp,lp,rk,lk : Cannon Blast -> Buffalo Arrow Combo
- lk~rp : Cannon Blast
- lk~rp,rk,rk : Cannon Blast -> Twin Kicks
- lk~rp,rk,d+rk : Cannon Blast -> Kick -> Low Kick
- lk~rp,rk,lp : Cannon Blast -> Kick -> Uppercut
- lk~rp,lp,rk,lk : Cannon Blast -> Buffalo Arrow Combo
- db+lk : Low Sweep
- D,df+rk,lk : Full Sweep -> Bow Leg
- lp+rk,lk : Buffalo Arrow





PC
APPLE
AMIGA
ATARI
MIDI
INTERNET
DIGITAL VIDEO
PC GAMES
VIDEOGAMES
SEGA
NINTENDO
SONY PLAYSTATION
SUPPLIES
KOOPVIDEO
MUZIEK CD
VIDEO-CD
CD-ROM
HARDWARE
SOFTWARE

COMPUTER INTEREXPO '98

KIJKEN, SPELEN, KOPEN EN PROFITEREN VOOR HET HELE GEZIN EN DE ZAKELIJKE GEBRUIKER

28+29+30 AUG. JAARBEURS UTRECHT

InterExpo & Media • 1988-1998 • 10 TIEN JAAR • Meer dan 250 beurzen!



OPENINGSTIJDEN: VR t/m ZO 10.00-17.00 UUR

BEURS-OVERZICHT

Za+Zo	20+21-6-'98	MECC - Maastricht
Za	15-8-'98	Sporthal de Veur - Zoetermeer
Za	15-8-'98	Het Turfschip - Breda
Zo	16-8-'98	Gelredome - Arnhem
Za	22-8-'98	Twentehallen - Enschede
Za+Zo	22+23-8-'98	Darling Expo - Rijswijk
Zo	23-8-'98	Sporthal Margriet - Schiedam
Vr t/m Zo	28 t/m 30-8-'98	**Jaarbeurs - Utrecht**
Za	5-9-'98	Sporthal de Vang - Zaandam
Za+Zo	5+6-9-'98	AHOY - Rotterdam
Za	12-9-'98	De Maaspoort - Venlo
Za+Zo	12+13-9-'98	Zeelandhallen - Goes
Za	19-9-'98	Sporthal Keizerlanden - Deventer

REDUKTIEBON
f5,00 VOORDEEL
INLEVEREN AAN DE KASSA
GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN

Naam & Voorletters
Nr.
Adres
Postcode
Woonplaats

KNIP DEZE BON UIT EN PROFITEER NU!
Aangeboden door: Power Unlimited

INTEREXPO & MEDIA HOLLAND
INFO: (070) 358 89 29 • http://www.muurkrant.com/interexpo



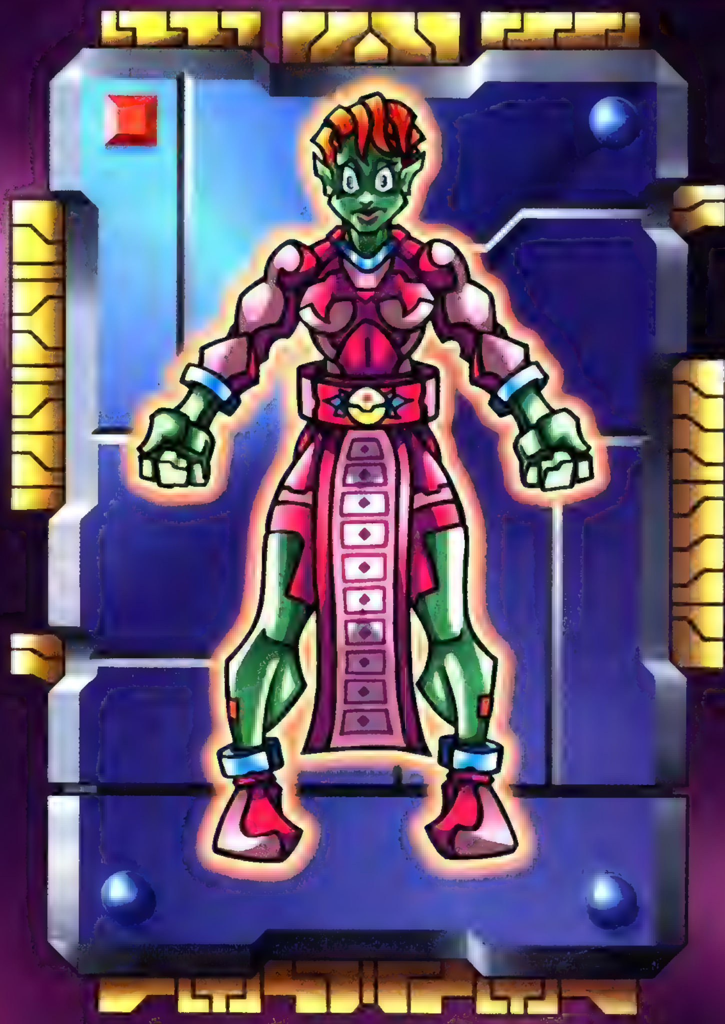
Combo
•lp~lp,rk,lk : Punch -> Buffalo Arrow Combo
•df+rp,lp : Lead-In Punch -> Cannon Lift (only if Lead-In connects)
• df+rp,lk : Lead-In Punch -> Low Kick
• df+rp,rk : Lead-In Punch -> High Kick
• d+rk,N,rk : Front Sweep -> High Kick
• d+rk,D+rk : Front Sweep -> Fan Kick
• d+rk,lp : Front Sweep -> Cannon Blast (NJ)
• rp~lk,lp : Anchors Away
• d+rp,lk,lp : Anchors Away
• UF+lk+rk : Earthquake Stomp
• f+lp+rk : Heaven's Cannon (!)

KING

• lp+lk : Swinging DDT
• rp+rk : Suplex
• db,db+lp+rp : DDT
• db,f+lp+rp : Tombstone Piledriver
• df+rp+lk : Coconut Crush
• f,b,db,d,df,f+lp : Giant Swing
• db+lp+rp : Figure 4 Leglock
• d,df,f+lp : Jaguar Driver
• d,df,f+lp~lp+rp : Flying Press
• df+lk+rk : Frankensteiner
• d,db,b+lp+rp : Split Powerbomb
• (from the left)lp+lk : Atomic Knee Buster
• (from the left)rp+rk : Atomic Knee Buster
• (from the right)lp+lk : Argentine Backbreaker
• (from the right)rp+rk : Argentine Backbreaker
• (from behind)rp+rk : Cobra Twist
• (from behind)lp+lk : Half Boston Crab
• (from behind)b,f+lp+rp : Shoulder Powerbomb
• ss,rp+rk : Reverse Full Nelson (see multipart tree)
• ss,rp+rk (from sides or back) : Cannonball (see multipart tree)
• b+lp+lk : Kick Reversal
• b+rp+rk : Kick Reversal
• d+lp+lk : Low Powerbomb (opponent crouching)
• d+rp+rk : Low Powerbomb (opponent crouching)
• df,df+rp+rk : Reverse Full Nelson (see multipart tree)
When opponent is on the ground
• db+lp+lk : Mini Swing (face up, feet towards)
• db+rp+rk : Crotch Headbutt (face up, feet towards)
• DB+rp+rk : Figure Four (face up, feet towards)
• db+lp+lk : Camel Clutch (face down, feet towards)
• db+rp+rk : Camel Clutch (face down, feet towards)
• db+lp+lk : Crucifixion (face up, feet away)
• db+rp+rk : Crucifixion (face up, feet away)
• db+lp+lk : Chicken Wing (face down, feet away)
• db+rp+rk : Chicken Wing (face down, feet away)

Multipart throws
• D+lp+rp : Ultimate Tackle
• lp,rp,lp,rp,lp : Mounted Punches
• lk+rk,d,n,lp+rp,lp+rp : Ultimate Bonesplitter
• lp+rp : Arm Break
• lp+rp : Double Arm Break
• lk+rk : Leg Break
• lp,rp,lp,lp+rp : Mounted Punches -> Arm Break
• lp,rp,lp,lk+rk : Mounted Punches -> Leg Break
• b+lp+rp : Irish Whip
• lk+rk : Spinning Ground Smash
• rp+rk : Quick Slam
• lp+lk : Spin & Let Go
• lp+rp : Turn Around & Let Go
• d,df,f+lp : Jaguar Driver
• lp+rp,lk,rk,lp+rp : Boston Crab
• f,n,df+rp+lk : Standing Achilles Hold
• lp+rp,lk,lp,lp+lk : Scorpion Death Lock
• lp,rp,lk,lp+rp : STF
• lp+rp,lp,lk,lp+rp,rk : Indian Death Lock
• lp,lk,rk,lp+rp,lk+rk : Romero's Special
• f,n,d,df+lp+rk : Single Arm Hyperextension
• lp+rp,lp+rp : Double Arm Hyperextension
• lp+rp,rk,rp+rk : Russian Leg Sweep
• rk,lk,rk,lk+rk,lp+rp : Arm Crucifixion
• rp,lp,lp+rp+lk : Chicken Wing Face Lock
• rp,lp,lk,lp+rp+rk,lp+rp+rk : Dragon Sleeper
• lp+lk,lk+rk,rp+rk,lp+rp,lp+rp+lk : Rolling Death Cradle

Wrestle Moves
• df~lp+lk : Reverse Arm Clutch
• df~rp+rk : Reverse Arm Clutch
• df~lp+rp : Reverse Full Nelson
• ss,rp+rk : Reverse Full Nelson
• rp,lp,lp+rp : Backdrop
• lk+rk,lp+rp : German Suplex
• lp,rp,lk+rk : Powerbomb
• rp,lp,lk,rk : Giant Swing
• rp,rp,lp+rp : Cannonball
• lk+rk,lp+rp,lp+rp+rk : Manhattan Drop
• lp,rp,lk+rk,lp+rp : Super Freak
• lk,lp,rp,lk+rk,lp+rp+lk+rk : Split Powerbomb
• df+lk : Medium Savate Kick
• df+rk : Low Savate Kick
• DF+lk,rk : Savate Kick Combo
• b+rk : Turnaround Kick -> Back Turned
• lp+rp : Turning Hand Knife -> Back Turned
• lp+rk : Moonsault Press
• lp+rp : Clothesline
• lp : Backhand
• ss+lk+rk : Jumping Side Swipe
• d+lp+rp : Elbow Drop
• (WS)+rp : Lifting Uppercut
• f,n,d,df+lp+rp : Bouncing Knucklebomb
• f,f,n,rp : Middle Smash (*C)
• lp+rp : Jaguar Backbreaker
• lp+rp,u,d,n,lk+rk : Jumping Powerbomb
• uf+lp+rp : Knuckle Bomb
• u+rp+rk : Jumping Elbow Drop
• f,n,df+rp : Crouchdash -> Jumpback
• f,f+lp+rp : Flying Cross Chop
• d+lp~n+rp : Low Punch -> Uppercut
• f,f+rk : Convict Kick
• f,f+lk+rk : Drop Kick
• f+rp+lk : Black Shoulder
• ss+rp : Dark Arrow
• D,df+lp : Ankle Smash
• d+lk+rk,rk,rk : Ali Kick
• d+lk+rk,rp : Ali Kick, Middle Smash
• f+lp+rk : Moonsault Press (!)
• f+lp+rp : Jaguar Lariat (!)



RASCAL

Robin houdt niet van maskerades.
In het begin van het spel in het eerste level doe je dit: Doe een stap naar voren druk op het driehoekje en nog een stap naar voren en nu druk je vier keer op het vierkantje. Doe twee stappen naar achteren en druk op het driehoekje. Rascal krijgt dan een soort 'THE MASK' pakje.



PLAY STATION

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: SNES met adapter en 2 controllers (1 speciale), 9 spellen waaronder toppers als KI, DKC 1, NBA Jam enz... Prijs ƒ475,-. Tel.055-3601666, vraag naar Laurens.

Te koop voor N64: Fighters Destiny ƒ105,-, Snowboard Kids ƒ90,-, Aerofighters Assault ƒ95,-, Mario Kart 64 ƒ75,-, Lylat Wars + R.P. ƒ115,-. Tel.0592-352146, Chris, Assen (geen vervoer).

Te koop: N64 met joystick en 2 spellen: SM en StarWars. Prijs ƒ450,-. Tel.06-51533693, Bartho.

Te koop: SNES + 2 controllers + SM World + scope, 6 spellen + alle snoeren. Prijs ƒ230,-. Tel.076-5875190, vraag naar Jeremia en anders Sandra.

Te koop voor N64: Top Gear Rally ƒ60,- of ruilen tegen Extreme-G. Tel.075-6220323, Niels Kerssens (Zaandijk).

Te koop: SNES + 2 controllers + scope (6 games) + 36 games. Alle handleidingen o.a. Mario Kart, Allstars + NES + 2 controllers + games o.a. Mario 1, 3 + Top Gun. Tel.09/3741593 (België) in weekends en schoolvakanties. Prijs ± 15.000 Bfr. Vraag naar Guillaume.

Te koop: SNES + 2 controllers + Secret of Mana + Super Soccer + SM Kart + SM Allstars + Starwing+ Power Rangers voor ƒ200,-. Te ruil voor N64: Mijn Star Wars S.O.T.E. tegen jouw Blast Corps. Tel.0714030542, vraag naar Laurens.

Gevraagd: Wie heeft voor mij Starwars: The Empire Strikes Back, voor de Game Boy. Tegen vergoeding of te ruilen voor Robocop versus The Terminator en Best of The Best Championship Karate, beide voor de Game Boy. Tel.0229-241004, Stephen Brown.

Te koop: SNES + 2 controllers + 7 spellen o.a. Mario Kart, Street Fighter 2 Turbo en Mortal Kombat 2 en 3. Alles bij elkaar voor ƒ300,- incl. boekje en doosjes. Tel.035-6949879, Naarden (vlakbij Amsterdam). Vraag naar Rudolf (na schooltijd).

Te koop: Game Boy + opbergdoos met plaats voor 6 spellen, 4 batt. + 3 spellen: The Fidgets, The Flinstones, Coolspot. Samen voor ƒ110,- (niet los te koop). Tel.0598-393255, vraag naar Frits. Tevens te koop: Blast Corps voor de N64 (met doosje en boekje) voor ƒ60,-. Tel.0598-393255, vraag naar Frits.

Te koop voor de Game Boy: Boulder Dash ƒ10,-, Swamp Thing ƒ10,-, Paper Boy ƒ15,-, Gremlins 2 ƒ15,-, Fortress of Fear ƒ10,-, Bionic Commando ƒ20,-, Prophecy Viking Child ƒ15,-, Nascar ƒ15,-. Tel.0529-453374, Rene, Ommen.

Te koop/te ruil voor N64: Wayne Gretzky ƒ110,-, F1 Pole Position 64 ƒ110,-, Fifa 98 ƒ110,-. Alles met handleiding en doos. Of ruilen tegen jouw Pilotwings 64, Extreme G of Tetrisphere. Deze moeten wel met handleiding en doos zijn. Tel./Fax.043-6040611, vraag naar Olaf. Je moet wel alles zelf komen ophalen.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: DKC 1 en 2, Kuifje in Tibet, KI, Asterix en Obelix, Doom. Alle met doosje en boekje. Prijs ƒ200,-. Tel.053-4780548, Enschede.

Te koop: SNES met 3 topspellen, Aladdin, Unirally, Cantona Soccer. Compleet. Vaste prijs ƒ175,-. Tel.026-3118518, Martijn.

Te koop: N64 met 3 controllers (1 geel), memorycard, rumble pack, game adapter en 4 spellen: SM 64, Mariokart 64, Pilot Wings 64 en Goldeneye 007. Prijs ƒ750,-. Liefst omg. Gelderland i.v.m. vervoer. Jasper.

Te koop: NES + 2 controllers + cleaning kit + 5 opberghoesjes + converter voor USA spellen + 12 spellen o.a. Mario 1 en 3, James Bond, Star Wars, Kirby's Adventure, Simon's Quest 2. Alles met boekje en doosje. Prijs ƒ175,-. Tel.053-4780548, Enschede.

Te koop: Game Boy + 2 spellen: Asterix en Junglebook (met doosje en boekje). Prijs ƒ100,-. Tel.053-4780548, Enschede.

Te koop voor N64: Diddy Kong Racing met tipboekje slechts ƒ70,- exclusief verzendkosten. In originele verpakking en doosje en spel zo goed als nieuw. Tel.0527-619087, Emmeloord, na 16.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter + 12 spellen met hoesjes, waaronder 2 Amerikaanse. O.a. Rival Turf, Power Rangers the movie, Turtles 4, DKC, Zelda, Tiney Toons, Mickey Mania, Animaniacs, Asterix. Prijs ƒ350,-. Tel.078-6104884, Paul.

Te koop: Turok voor de N64. Prijs ƒ75,-. Tel.0570-650634, vraag naar Niels.

Te ruil voor N64: Mijn Turok tegen jouw Diddy Kong Racing. Tel.072-5066795, Egmond a/d Hoef.

Te koop: SNES incl. Lion King, Mario Allstars, Scope (6 in 1 spel), Super Soccer, Super Game Boy + spel, game genie, bazookageweer, 2 joypads, alle kabels en een adapter. Prijs ƒ250,-. Tel.024-3234055, Jan.

Te ruil voor N64: Mijn Extreme-G tegen jouw Mario 64 of Duke Nukem 64. Tel.0161-226531, bel na 15.30 uur, vraag naar Stefan.

Te koop gevraagd voor N64: Fighters Destiny en Duke Nukem 64. Samen wil ik er tussen de ƒ200,- en ƒ220,- voor geven. Tel.020-4973957, Tom.

PC

Te koop: Matrox M3D ƒ125,-, Age of Empire ƒ55,-, Dungeon Keeper ƒ55,-, Red Alert ƒ35,-, Warcraft ƒ35,-, C&C ƒ30,-, Hexen ƒ25,-, Dune 2 ƒ15,-, Settlers ƒ10,-, Theme Park ƒ10,-. Tel.079-3316755, Machiel.

Te ruil: Mijn Quake 2 + doos + handleiding + codes, is nog geen 3 weken oud. Ruilen tegen jouw Age of Empires, Total Annihilation, Virtua Pool 2, Theme Hospital of een ander gaaf spel. Het spel moet in ieder geval een handleiding hebben, doos hoeft niet. Tel.0515-576183, vraag naar Gerard, Bolsward, geen vervoer, bellen na 3 uur.

Te koop gevraagd: Grand Theft Auto of Theme Hospital. Of ruilen tegen Fighting Force (eventueel met bijbetaling). Tel/Fax.0575-451444, vraag naar Roland. Omg. Zutphen.

Te koop/te ruil: 8 knops gamepad, merk Legato in doosje, bijna niet gebruikt voor ƒ25,-. Theme Hospital ƒ35,- of ruilen tegen Conquest Earth, Age of Empires, Myth: The Fallen Lords. Tel.0412-492301, Gert-Jan Bes, Macharen (bij Oss).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Conquest Earth ƒ50,-, Blade Runner ƒ90,-, Amok ƒ15,-, Demo CD-Rom ƒ7,50 (met o.a. Tomb Raider 2, MiB, Turok en meer). Alles in originele staat. Tel.0164-687614, Sjoerd.

Gevraagd: Ik ben wanhopig op zoek naar Red Alert, maar ik heb maar ƒ35,- tot mijn beschikking. Als je wil kan ik ook ruilen tegen de CD-Rom Bioforge of Perfect Weapon (z.g.a.n. met doos en boekje, maar 3x gebruikt!). Eventueel alletwee! Tel.073-5323714, Noord-Brabant, vraag naar Oscar.

Te koop/te ruil: Het spel Conquest Earth voor ƒ45,- of ruilen tegen een ander cool spel. Tel.0592-248053, vraag naar Hedzer.

Te koop: PC compleet uitgerust. Intel 486DX2-100, Windows 95, trust muis, Trident SVGA kaart, Deawoo 14' SVGA monitor 640x480, 16 Mb RAM, 8 speed CD-Rom. Vraagprijs ƒ975,-. Tel.036-5337524, vragen naar Kees.

Te koop/te ruil: EWJ 1, Primal Rage, SF 2 Turbo, MK 3, Perfect Weapon, Toshinden, Duke Nukem 3D, Chaos Control, Expect No Mercy, Crusader No Remorse, Worms 1, Quake 1, NBA Jam 96 TE, NFS 2 SE, Shadow Warrior, KKND, Redneck Rampage. Over de prijs worden we het wel eens. Gevraagd: MK Trilogy, Virtual Cop 1 + 2, Duke Out In DC, Dune 2000, NBA Hang Time, NHL Ice Hockey 98, Have A Nice Day, Turok. Tel.0318-524367, vraag naar Sibren (bellen tussen 15.30 en 21.30 uur), liefst omg. Veenendaal.

Te koop: Pentium moederbord met Intel chipset en 512 plb cache (incl. handleiding) + 166 Mhz processor + cooler + 16 Mb EdoRAM ƒ300,-. Werkt perfect. Tel.0229-218040 (Hoorn,NH).

Te koop op CD-Rom: MK 3 ƒ30,-, Crusader No Regret ƒ40,-, Witchaven 2 ƒ35,- (alle 3 met doos en handleiding). Of 1 van de 3 ruilen tegen Carmageddon Splat Pack. Tel.023-5441925, vraag naar Wouter.

Te ruil: Ik wil al deze spellen: LBA 1 + 2, Tomb Raider 1, Red Alert, MK 3 origineel met boekjes ruilen tegen Myth The Fallen Lords (origineel met boekje en doos). Het liefst omg. Utrecht (vervoer anders per post). Tel.0347-376438, Vianen, vraag naar Michael.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Tekwar ƒ10,-, Time Commando ƒ10,-, Wetlands ƒ15,-, Privateer 2 ƒ20,-, Police Quest SWAT ƒ20,-, Deadly Tide ƒ25,-, Testdrive 4 ƒ25,-, LBA 2 ƒ25,-, Area 51 ƒ30,-, A2 Racer ƒ7,50, Magic Carpet 2 ƒ7,50. Behalve A2 Racer en Magic Carpet 2 alles met doos en handleiding. Tel.0655-306234 of Tel.010-4321528, vraag naar Wing.

Gezocht: Quad speed CD-Rom speler en een simm (8Mb). Ik zoek tevens het spel Holiday Island. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.076-5020724, liefst na schooltijd, dus na 16.15 en 's woensdags 14.00 uur. Sjors.

Te koop: Ubik (origineel in doos, nieuw) ƒ75,-, Joystick Wingman Extreme digital (incl. installatie software op CD) ƒ75,-, Scanner Trust amiscan colour (400 dpi hardware - 800 dpi software) 16,8 miljoen kleuren, twain compatible), compleet met doos, handleiding en software ƒ75,-. Tel.0546-645751, vraag naar Daniël.

Te koop: Fighting Force ƒ65,-, Tomb Raider 2 ƒ60,-, Filmpje (Video-CD) ƒ25,-, Guts & Garters ƒ20,-, Holiday Island ƒ30,-, Incubation ƒ25,-, MK Trilogy ƒ60,-, Rise of the Robots 2 ƒ20,-, Star Trek Generations ƒ25,-, Total Annihilation ƒ50,-, Urban Runner ƒ20,-, Theme Hospital ƒ40,-, Time Commando ƒ15,-. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te koop op CD-Rom: College Slam ƒ20,-, C&C + Covert Operations + C&C boek ƒ80,-, Destruction Derby ƒ25,-, DN3D ƒ30,-, Down in the Dumps ƒ25,-, EK 96 ƒ10,-, Expect No Mercy ƒ20,-, Gearheads ƒ15,-, GP2 ƒ30,-, Lands of Lore 2 ƒ60,-, MDK ƒ30,-, NBA 97 ƒ40,-, NFS SE ƒ30,-, Pete Sampras 97 ƒ40,-, Rayman ƒ20,-, Shellshock ƒ20,-, Tomb Raider + Fifa 96 + Competitie Manager 96/97 (3 in 1) ƒ50,-, Toshinden ƒ15,-. Tel.0341-419996, vraag naar Chung.

Te koop: USS Ticonderoca ƒ25,-, Shattered Steel ƒ25,-, Thunderscape ƒ25,-, Cycle Mania ƒ25,-, Jagged Alliance ƒ25,-, Wages of War ƒ50,-, Red Alert ƒ50,-, Red Alert Counterstrike ƒ30,-, Are you Ready & Alert ƒ20,-, Theme Park ƒ20,-, Afterlife ƒ20,-, Z ƒ35,-, Ceasar ƒ15,-, The Settlers 2 ƒ50,-, KKND ƒ25,-. Tel.0528-279505, vraag naar Jorrit.

Te koop: Longbow 2, in perfecte staat, met doos en handleiding, enz. De koper krijgt gratis (geen shareware) Duke Nukem 3D en gratis 100 extra levels voor Duke Nukem 3D en ook nog 10 extra Red Alert mappen. Dat alles voor maar ƒ80,-. Tel.0578-573868, liefst na vieren, vraag naar Michiel. E-mail:Michielw@htm.nl.

Te koop: 486 DX 2, 66 Mhz, 16 Mb RAM, 405 Mb, 14' scherm, SVGA 12 x CD-Rom, SB-Pro, boxen, 3,5' drive. Prijs ƒ600,-. Tel.0343-521212, vraag naar Durk.

Te koop: Pentium 133, met 24 Mb EDO RAM, 520 Mb harde schijf, 14 inch SVGA Monitor, muis, toetsenbord en software, zoals win 95 en veel games. Prijs ƒ850,-. Tel.050-4096610, vraag naar Eggo.

Te koop: C&C Red Alert + Counterstrike + Aftermath, compleet met handleiding en doos + Rules ini editor, samen ƒ99,95 (met reclame CD: o.a. Carmageddon, Shadow Warrior, Atlantis enz.). Verder: Worms 2 ƒ29,95 en Rayman ƒ19,95 (Rayman met doos en handleiding), Rebel Assault ƒ9,95 (met handleiding). Alles in 1 voor ƒ145,-. Tel.0118-636638, Middelburg, graag bellen na 17.00 uur, vraag naar Ruben.

Te koop: PC 386 SX 60 Mb HD, 4 Mb intern geheugen, 3,5' diskettestation, geluidskaart met speakers, VGA kaart + monitor en toetsenbord, muis, Windows 3.1 en DOS met spelletjes erbij. Vraagprijs ƒ300,-. Ik heb vervoer. Tel.070-3911794, na 15.00 uur.

PLAYSTATION

Te ruil: Die Hard, Tomb Raider 2, MDK, Tekken 2, Porsche Challenge, Independance Day, Time Commando. Deze wil ik ruilen voor Grand Theft Auto en andere PSX spelletjes. Tel.076-5612407 tussen 16.00 en 20.00 uur. Vraag naar Isak.

Te koop: Time Crisis ƒ80,-, LBA 1 ƒ40,-. Samen voor ƒ100,-. Tel.0252-221992, vraag naar Niels.

Te koop: Broken Sword 1 ƒ40,-, Broken Sword 2 ƒ70,-, Destruction Derby 2 ƒ60,-, MK Trilogy ƒ60,-, Fifa Soccer 96 ƒ30,-, Fighting Force (net 1 maand oud) ƒ85,-. Alles met boekjes. Tel.030-2731585, vraag naar Luuk.

Gevraagd: C&C. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0299-433954, Jalmar.

Te ruil: Mijn Pandemonium 2 tegen jouw Tomb Raider 2. Tel.035-6859005, bellen na 18.00 uur, vraag naar Jacco.

Te koop/te ruil: Final Fantasy 7 ƒ70,-, 2Xtreme ƒ40,-, Formula 1 97 ƒ60,-. Over de prijs valt te praten. Snelle bellers krijgen gratis demo's of ruilen tegen NFS 3, Grand Turismo of Crash Bandicoot 2. Tel.077-3662871, vragen naar André.

Te koop/te ruil: Tekken, NFS 2, Destruction Derby en Perfect Weapon voor ƒ125,- of ruilen tegen Tomb Raider of een ander nieuw adventure spel. 2 spellen van mij tegen 1 van jou. Spellen ook los te koop voor ƒ40,- per stuk. Tel.010-4790978, Rotterdam, Alex.

Te ruil: V-Rally, Castlevania X, ISS Pro, NFS 2 en WipeOut + Super Sonic Racers (samen tegen 1 spel). Tel.0595-481407, Johan.

Gevraagd: PlayStation met 2 controllers, memory card en een paar leuke spellen. Zoals Tekken 1 of 2, Destruction Derby 1 of 2, Final Fantasy 7, Crash Bandicoot 1 of 2. Tel.0251-222768, over de prijs worden we het wel eens.

Te ruil: Tekken 3 (Jap) ƒ65,-. Ruilen tegen Resident Evil of Bushido Blade (Eur). Tel.0223-635500, Raymond.

Te ruil: Tekken + Perfect Weapon ruilen tegen Tomb Raider 2, Destruction Derby + NFS 2 ruilen tegen Nightmare Creatures. Of 1 spel van mij tegen 1 minder nieuw spel van jou. Tel.010-4790978, Rotterdam.

Te koop: WCW vs The World ƒ80,-, V-Rally ƒ75,-, Formula 1 97 ƒ75,-, Formula 1 95 ƒ65,-, NBA Jam Extreme ƒ40,-, Destruction Derby 1 ƒ35,-, Actua Soccer 2 ƒ65,-. NBA en Actua Soccer 2 zijn zonder boekje. Als je alles in 1 x koopt krijg je er 10 demo's bij. Spellen zijn ook los te koop, geen vervoer, niet via de post. Tel.076-5426770 (Breda), vraag naar Jeffrey.

Te koop: Motor Mash voor maar 1400 Bfr. en Nightmare Creatures voor maar 1700 Bfr. Tel.07/033130465, vraag naar Dave, Brecht, België.

Te koop/te ruil: Mijn Time Crisis incl. verpakking en guncon 45 tegen jouw Resident Evil 2 of te koop voor ƒ125,-. Alles nog geen 2 maanden oud. Tel.071-5316579, vraag naar Aeneas.

Te koop: Shockwave Assault ƒ40,-, Air Combat ƒ45,-, WipeOut ƒ45,-, Rebel Assault ƒ75,-, Incredible Hulk ƒ45,-, Iron Man ƒ50,-. Tel.0118-638163, Michael (Middelburg).

Te ruil: Mijn Soul Blade tegen jouw Bushido Blade en te koop: V-Rally voor ƒ85,-. Tel.050-3138841 (Bas).

Te koop: NFS 3 ƒ65,-, F1 GP 97 ƒ65,-, Tomb Raider 2 ƒ65,-, FF 7 ƒ70,-, Fifa 97 ƒ40,-, Nightmare Creatures ƒ60,-, TOCA ƒ65,-. Alle spellen zijn origineel en met handleiding. Tel.0226-351036 b.g.g. Tel.0226-352472, Allard.

Te koop: Resident Evil ƒ50,-, Wipe Out 2097 ƒ35,-, Final Fantasy 7 ƒ60,-, Bust a Move 2 ƒ25,-, MK Trilogy ƒ30,-, A Power Soccer ƒ30,-, Doom ƒ30,-, Formula One ƒ50,-, stuur (F1) ƒ40,-. Tel.0481-432886, Chris, Millingen a/d Rijn.

Te koop: Formula 1 97 ƒ75,-. Tel.020-4963972, vraag naar Jelle.

Te ruil: Jouw Resident Evil 1 tegen mijn Fifa 97. Tel.0578-692346, Heerde, vraag naar Martin. Bellen na 4 uur, in het weekend na 11 uur 's morgens.

Te koop: Tomb Raider 2 ƒ90,-, V-Rally ƒ60,-, Destruction Derby 2 ƒ30,-. Tel.0495-430037, vraag naar Mark en Remco (geen vervoer, met de post is ook goed).

Te koop/te ruil: Fifa 97, Sampras Extreme Tennis, ISS PRO, NHL 97. Heb je belangstelling bel ons dan even. Tel.0228-512228 (Lars), Bovenkarspel.

Gevraagd: PSX + 2 controllers + memory pack + minimaal 10 spellen voor ƒ500,-. Tel.073-6567449, vraag naar Bobby.

Te koop/te ruil: Tomb Raider 1 voor omgebouwde PSX ƒ60,- of te ruil tegen Resident Evil 1, Worms 2, Theme Hospital of een ander leuk spel. Mijn digital controller + demo ruilen tegen een dual shock controller. Tel.0165-385086, Perry, omg. Etten-Leur.

Te koop: V-Rally, Tomb Raider 2, Destruction Derby 2, Fifa 98 R.T.W.C., MK Mythologies, WCW vs The World, Fighting Force 1 week oud en Formula 1 97. Alles ƒ45,- per stuk of alles samen voor ƒ300,-. Tel.073-6410977, vraag naar Liebert of Corné. De 1e koper krijgt gratis 4 demo cd's.

Te koop: PSX met 2 controllers, een stuur met rem en gaspedalen, 3 spellen waaronder Crash Bandicoot 1, Destruction Derby 1 en Doom + gratis een stuk of 5 demo's. Prijs ƒ550,-. Tel.013-5430295, bel na 18.00 uur en vraag naar Martijn.

Te koop: Odd World ƒ75,-, C&C ƒ60,-, Tunnel B1 ƒ60,- of deze drie samen ruilen tegen een movie card player voor PSX + bijbetaling. Alles is in goede staat. Tel.030-6775182, Ralph.

Te koop: Tomb Raider, Jurassic Park The Lost World, Destruction Derby 2, NFS 2, Tekken, Wipe Out, Formula 1. Prijs ƒ45,- per stuk. Tel.0172-650323, Jan, Bodegraven.

Te koop: NFS 2 ƒ30,-, Die Hard Trilogy ƒ30,-, Tomb Raider 2 (omgebouwd) ƒ25,-, samen voor ƒ75,-. Tevens te koop: Mat Cats stuur zo goed als nieuw voor ƒ99,-. Tel.0228-318631, Enkhuizen, geen vervoer.

Te koop: Alles in 1 keer: Need for Speed 2, Formula 1, Die Hard Trilogy, Total NBA 97, Theme Park, Ridge Racer, Air Combat, Twisted Metal. Prijs ƒ299,- + heel veel demo's. Los te koop: Resident Evil 2 (Jap) ƒ99,-, Tekken 3 (Jap) ƒ119,-. Geen vervoer. Tel.035-5826747, Sander, Loosdrecht. E-mail:s_bollen@hotmail.com.

Te koop: Spellen voor de Saturn, ± 20 stuks, origineel en compleet o.a. X-Men, Worldwide Soccer 97, Gungriffon (ƒ40,- per stuk); Tunnel B1, Pandemonium, Nights (ƒ35,- per stuk); Shinobi X, Story of Thor 2 (ƒ30,- per stuk); World Cup Golf, NHL Hockey (ƒ25,- per stuk); Int. Soccer, In the Hunt (ƒ20,- per stuk) etc. Ook diverse accessoires en eventueel stuur ik per post. Tel.020-6824136, vraag naar Michaël.

Te koop: Saturn + 2 joypads + gun + video cartridge + 13 topgames o.a. Virtua Cop 1 en 2, Duke Nukem, Resident Evil etc. + demo's voor ƒ500,-. Tel.0592-291201, vraag naar Erik. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor Saturn: Nights ƒ25,-, Fighting Vipers ƒ20,-, Soviet Strike ƒ30,-, Wipeout ƒ20,-, Sega Rally ƒ25,-, Sega Worldwide Soccer 97 ƒ30,-, 3D-pad (waarvan R-shift knop kapot) ƒ25,-. Niets is te ruil. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Tel.055-5063706, Arend.

Te koop: Saturn met 2 controllers, memory card, 2 demo cd,s en 8 spellen o.a. Tomb Raider, Torico, The Lost World, True Pinball, Hidden of Souls, Myst, Dark Savior en Panzer Dragon. Nog geen jaar oud. Prijs ƒ600,-. Tel.0317-315696, vraag naar Remko.

Te koop: Game Gear incl. 6 spellen Shinobi, Sonic, Duck Tales, Lion King, Coloms, Asterix. Met beschermtasje en adapter met accu voor 6 uur voor maar ƒ100,-. Tel.0475-316066. Vraag naar Roland na 17.00 uur.

Te koop gevraagd voor Saturn: Mega Bomberman. Tel.0181-639766, vragen naar Wardell. Het moet wel in of vlakbij Spijkenisse zijn.

Te ruil: Mijn Ridge Racer, Tomb Raider, Warcraft 2, Fighting Force tegen jouw Total Driving, MDK, Red Alert, Grand Theft Auto. Tel.030-6352153, vraag naar Arjan, geen vervoer.

Te koop/te ruil: MK Trilogy ƒ45,-, Dark Stalkers ƒ50,-, WipeOut 2097 ƒ45,-, Discworld ƒ50,-, True Pinball ƒ45,-, Zero Divide ƒ50,-, Soul Blade ƒ55,-, Bust-A-Move 2 ƒ45,-, The Crow ƒ60,-, Div. Demo CD's ƒ7,50, Adidas Power Soccer ƒ45,-. Ruilen eventueel 2 tegen 1. Tel.077-3821281 (omg. Venlo).

Te koop: Time Crisis + gun ƒ140,-, Porsche Challenge ƒ30,-, Crash Bandicoot ƒ35,-, V-Rally ƒ70,-, Oddworld ƒ65,-, Discworld ƒ30,-, Broken Sword ƒ50,-, FF 7 ƒ90,-, Speedster ƒ40,-, DD ƒ20,-. Tel.077-4672596, vragen naar Steef Billekens.

Gevraagd: Wie heeft een PlayStation en wil hem aan mij verkopen voor rond de ƒ150,- + 1 controller, er hoeven geen games bij te zitten (bel na zessen en vraag naar Elgin).

Te koop/te ruil: Fifa Soccer 97 voor ƒ45,-, evt. ruilen tegen Resident Evil (normaal of Dir. Cut), evt. met bijbetaling. Ook te koop de Analog Controller (perfecte staat) ƒ55,- of ruilen tegen Dual Shock, max. ƒ10,- bijbetaling. Tel.0543-531494, Erwin, Winterswijk. P.S. R.E. wil ik ook los kopen.

Te koop: Tomb Raider 1 en V-Rally ƒ50,- per stuk. Samen voor ƒ90,-. Tel.077-3541941, Jeroen, Venlo.

Te koop: Tomb Raider 1 ƒ35,-, Tekken 1 ƒ30,-. Samen voor ƒ50,-. Tel.0317-423545 (Wageningen), bellen na 16.00 uur, vraag naar Alex.

Te koop: SF EX + A ƒ50,-, G-Police ƒ50,- en Johnny Bazookatone ƒ15,- (kapot doosje). Alledrie compleet met boekje. Alledrie samen te ruil tegen Final Fantasy 7 of Resident Evil 2. De koper krijgt een demo CD met o.a. Coolboarders 2 en Bloody Roar. Tel.075-6226252, vraag naar Martijn.

Te koop/te ruil: Toshinden 2 ƒ35,-, DD 1 ƒ30,-, Die Hard Trilogy ƒ40,-, WipeOut ƒ30, NFS 2 ƒ40,- of mijn Die Hard Trilogy en Toshinden 2 en DD 1 tegen jouw Test Drive 4 of drie van deze spellen tegen DD 2 of tegen Bushido Blade. Snelle bellers krijgen 4 demo's. Tel.075-6226252, vraag naar Rolf.

Te ruil: Mijn Time Crisis tegen jouw Resident Evil 2 (Eur.). Tel.033-4940478, Thijs, Leusden. Bellen na 16.00 uur.

SEGA

Te koop voor MegaDrive: Ecco ƒ15,- (zonder doos), Mickey Mania ƒ15,-, Theme Park ƒ20,-, Robocop vs Terminator ƒ10,-, MK 1 ƒ15,-. Alles samen voor ƒ65,-. Tel.0592-352146, Chris, Assen (geen vervoer).

Te koop: MegaDrive + 6 spellen, 2 pookjes en voetpedaal. Prijs n.o.t.k. Tel.072-5742793.

Te koop: MegaDrive + 11 spellen o.a. Jungle Book, Lion King, Mickey Mania, Sonic enz. Prijs ƒ250,-. Tel.020-4961810, Dennis, Ouderkerk a/d Amstel.

Te koop voor MegaDrive: Zoom ƒ30,-, Terminator 2 ƒ35,-, King of the Monsters ƒ10,-, Sonic ƒ30,-, Mickey Mouse ƒ40,-, Taz-Mania Devil ƒ40,-, Super Wrestling ƒ30,-, Sonic 2 ƒ30,-. Tel.053-4614698, Peter.

Gezocht voor MegaDrive: Dune 2. Ik wil kopen en/of ruilen (Sonic, The Incredible Hulk, Maximum Carnage, Toejam & Earl, Global Gladiators, NBA Jam). Tel.0598-614979, Henk. P.S. Ik heb er ook wel 2 spellen voor over.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads + 10 spellen o.a. Sonic, Streets of Rage, Shinobi, Sega Soccer, NBA Jam, Road Rash. Alles met dozen en bijbehorende boekjes. 1 jaar oud. Prijs ƒ200,-. Tel.010-4674678, bellen na 17.00 uur.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers, TV aansluiting, stroomvoorziening en 8 spellen: Turtles: The Hyperstone Heist, Sonic the Hedgehog, Michael Jackson's Moonwalker, Street Racer, Streets of Rage 3, Streets of Rage 2, Donald Duck in Maui Mallard, McDonald's Global Gladiators. Alle spellen met doosje zonder boekje. Alles voor ƒ150,-. Guido Patterer, Z.O. Beemster (bij Purmerend). Tel.0299-421852.Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + de volgende spellen: Fifa 96, Fifa 97, Pete Sampras Tennis, Desert Strike, Rock 'n Roll Racing en Micromachines 96 Turbo (met boekjes). Prijs ƒ225,-, alles in perfecte staat. Tel.078-6126907, vraag naar Peter.

DIVERSEN

Te ruil: SNES + 2 controllers + 2 joysticks + Super Game Boy + converter + 8 spellen met doos en handleiding: Aladdin, Bubsy, DKC, MK, Super Adventure Island, Super Double Dragon, Mario Allstars, SF2 ruilen tegen een PlayStation + 2 controllers + memorycard + min. 4. spellen. Tel.0341-419996, vraag naar Kwo.

Te koop/te ruil: Game Boy + booster + vergrootglas + adapter + tasje + 4 spellen: Donkey Kong Island 2, Asterix, Castelvania, Krusty's Fun House. Ik ruil een aantal van deze spullen ook tegen een PC spel. Over de prijs worden we het wel eens, alles in originele staat. Tel.0164-687614, Sjoerd.

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 2 joypads + 11 spellen o.a. Sonic 1, 2 en 3, Urban Strike, Ecco 2, Ristar. Te koop of ruilen tegen jouw SNES + 2 joypads + 10 spellen, alles is eventueel bespreekbaar. Tel.0255-522386, vraag naar Matthijs, IJmuiden(NH).

Gevraagd: Wie kan mij vertellen waar ik bij het spel Resident Evil voor de PC de sleutel kan vinden waarmee ik de deuren open kan maken waarop staat 'a carving of a helmet'?. En wie kan mij vertellen wat ik moet doen met de knoppen achter de schilderijen (welke moet ik omzetten?). Rik Mondria, De Rikking 62, 8332 CG Steenwijk. Tel.0521-515101.

Te koop: 3D accelerator: Apocalypse 3D + 5 spellen o.a. WipeOut 2097, Tomb Raider 1, Mechwarrior 2, Ultimate Race, Terracide. Alle spellen zijn volledige versies. Prijs ƒ250,- of ruilen tegen een PlayStation + 1 controller zonder spel. Tel.0499-422773, vraag naar Geert.

Te koop: Philips RGB kleurenmonitor voor een spelcomputer. CVBS, SCART en stereo aansluiting. Ook als CGA monitor te gebruiken voor PC. Prijs ƒ250,-. Tel.0499-422773, vraag naar Ton, bellen na 18.00 uur.

Te ruil voor PC: Worms 2 ƒ45,-, Turok ƒ50,-, Nuclear Strike ƒ45,-, Fughter Duel ƒ20,-, SSF2T ƒ10,-, Iznogoedh ƒ30,-, Captain Quazer ƒ35,-, Cyclones ƒ15,-, Dragon Lore 1 ƒ15,-, FX Fighter Turbo ƒ15,-, Muppet Treasure Island ƒ20,-, NBA Live 96 ƒ25,- of ruilen tegen een PlayStation spel. Tel.0499-422773, vraag naar Geert.

Te koop voor N64: Yoshi's Story ƒ100,-, WCW vs NWO ƒ125,-, Starwars SOTE ƒ75,-. Te koop/te ruil voor PC: Nuclear Strike ƒ75,-, Little Big Adventure 2 ƒ50,-. 1 van deze spellen ruilen tegen: Blade Runner of een ander tof spel. Ivan Alimpic, Augusto Sandinostraat 250, 3573 ZH Utrecht.

Te koop/te ruil voor N64: KI Gold ƒ110,-, Blast Corps ƒ100,-, Top Gear Rally ƒ140,-, Lylat Wars (excl. rumble pack) ƒ90,-, Fifa 64 ƒ50,-. Ook te koop/te ruil voor PC: Red Baron 2 ƒ80,-. Alles inclusief doos en handleiding. Heb je interesse, bel dan naar Remco, Barneveld. Tel.0342-416159.

Te koop gevraagd: PlayStation met 2 controllers (eventueel memorycard) het liefst 1 of meer spellen. Over de prijs worden we het wel eens. Tevens kan ik er ook een SNES, NES en/of Game Boy bijgeven. Tel.076-5425925. Vraag naar Kai, Breda.

Te koop: Nintendo Game Boy Classic. Complete set + vergrootglas + licht. En de spellen Tetris en The Legend of Zelda Link's Awakening. Prijs ƒ100,-. Tevens te koop: Atari Lynx met de spellen:: Batman Forever, Viking Child en Baketbrawl. In handige draagzak. Prijs ƒ60,-. Tel.0113-381972, bellen na 17.00 uur. Vraag naar Marcel.

Gevraagd: Oplossingen voor de drumpuzzel, Chinese checkers-puzzel, muziekdoospuzzel, lierpuzzel en klokketorenpuzzel uit Shivers. Tel.0314-331178, Frederic, Doetinchem.

Te ruil: Mijn Fighting Force PC CD-Rom ongebruikt ruilen tegen een PlayStation spel zoals: Resident Evil 1 of een ander gaaf spel. Tel.0517-395332 (Franeker). Vraag naar Marcel.

Te koop gevraagd: Alles over Sierra. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.010-4852698 (na zessen bellen). Vraag naar Deep.

Te koop: 10 RGB kabels voor Sony PlayStation. Prijs ƒ150,-. Tel.0164-238994 of E-mail:gcmgroot@concepts.nl. Vraag naar Gerard.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok, Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Boris van der Ven, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Smit, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertenties
Reserveringen: Christa van Oversteeg 020-4875320
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountgroep: Marianne de Macker (salesmanager), Rinus van Arnhem, Ronald Bouwman, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu
Nederlands uitgeversverbond

de QWIFZ
DOOR Amyton

DIT IS 'T LEVEN...
WILDE DIEREN
SNUIVEND STAMPEND OVER DE WEIDSE SAVANNEN
NIET VOER
EN AAN DE TOP:
DE LION KING
EH..
?
KLIK
QWIFFFF
HOP
TIMBER
WAT ZWAARTE KRACHT LATER...
DAAR VAL IK VOOR
MJAM GIRAFFE PANNE-KOEK
SLURP
MJAM

